

číslo 7 ■ červenec 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

HRA MĚSÍCE
Ravenloft

recenze
návody
tipy&triky
novinky
poster

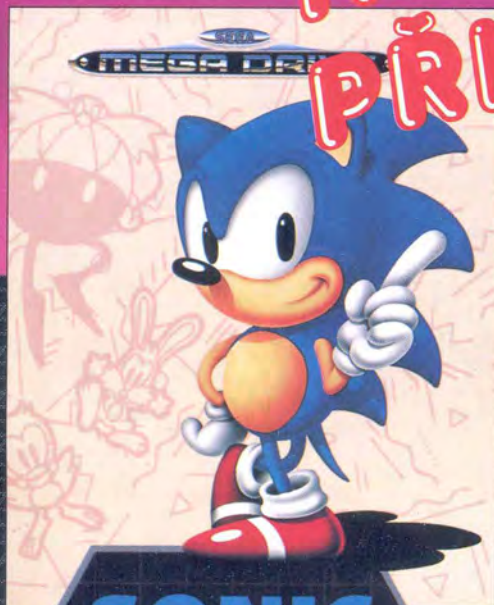


Novinky
z ECTS
SOUTĚŽ
POVÍDKA

RECENZE
Beneath
a Steel Sky
The Horde
Myst

NÁVODY
Ultima
VIII
HERO QUEST 2

HRÁT
JE LEPŠÍ
NEŽ JEN
PŘIHLÍŽET



20 NEJVĚTŠÍCH ZÁKAZNÍKŮ ITO NA SEGU:

- | | | |
|--|---|---|
| <p>1) HOSL KOMFORT
Sokolovská 131, Praha 5
Barvišská 24, Trutnov
Braunerovo nám. 204, Litomyšl</p> <p>2) K - MART, OD MÁJ
Národní třída 26, Praha 1</p> <p>3) K - MART, BRNO
Dornych 4, Brno</p> <p>4) ELCENT
Železná 12, Liberec</p> <p>5) PROTECHNIC
V šipce 10, Plzeň</p> <p>6) MERCURIA PREGO
Vinohradská 8, Praha 2
Starostrašnická 48, Praha 10
Hlavní ul. 2459, Praha 4
Masarykova 250, Milevsko
Hejdukova 99, Písek
Krkonoská 16, Vrchlabí
Mostní 37, Kolín
Mendlovo nám. 1, Brno
Soběslavská 2399, Tábor</p> <p>7) SOCHOR
Hráského 2231, Praha 4
Lazarská 6, Praha 1
Letenské nám. 6, Praha 7
Senovážné nám. 5, České Budějovice</p> <p>8) MILOŠ TYL
Lidická 14, Jablonec nad Nisou</p> <p>9) KRONE
Václavské nám. 21, Praha 1</p> <p>10) STENZL
Karlovo nám. 18, Třebíč
Nádražní 15, Praha 5
Kolárova 22, Znojmo
Horní nám. 4, Olomouc
Komenského 17, Jihlava
Nám. republiky, Plzeň
Třída Míru 58, Pardubice
Žilíkova 38, Brno</p> | <p>11) KOTVA
Nám. republiky 8, Praha 1</p> <p>12) HI-SHOP
Běhounská 10, Brno</p> <p>13) ELEKTRO PLUS
Kutnohorská 43, Kolín</p> <p>14) DIAMANT
Václavské nám. 3, Praha 1</p> <p>15) VOCÁSEK ALOIS
Obránců míru 1263, Kladno</p> <p>16) SINCO PHOTO
Klapkova 3, Praha 8</p> | <p>17) SUNEGA
Smidkeho 1753, Praha 4</p> <p>18) AVT LIBEREC
Frýdlantská 3, Liberec 1</p> <p>19) ZERO
gen. Svobody 52, Šumperk</p> <p>20) H + H ELEKTRO
Smetanova 41, Litvínov</p> |
|--|---|---|

SEGA
ITO CS S. r. o.

U Prašné brány 3

110 PRAHA 1

PHONE: + 42 (0) 2 - 232 16 67

+ 42 (0) 2 - 232 18 08

+ 42 (0) 2 - 2421 3444

FAX: + 42 (0) 2 - 231 82 31

score

magazin počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOLZER, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Dr. Vladimír Henzl (Cpt. Vlada)
Maxim Krušina (MADMAX)
Martin Dvořák (UVULA)

Externí přispěvatelé:
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Petr Bulíř (Peter Lee)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Tomáš Vápeník (TV)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (Červ)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:
your ARTillery
spol. s r. o.

Sazba-lito:
OPPOLZER
spol. s r. o. PRAHA

Tisk: Grafia Zlín

Distribuce:
J.A. manager service
tel.: 74 95 06, 74 28 31

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč
(včetně speciálního vánočního
čísla zdarma). Objednává se
zaplacením složenky typu C na
adresu: POZOR ZMĚNA!
SCORE - PŘEDPLATNÉ,
Krupkovo nám. 3,
160 00 Praha 6.

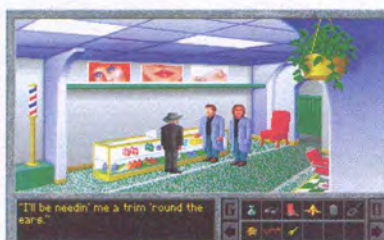
Do zprávy pro příjemce na
druhé straně složenky uveďte
od kterého čísla chcete SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky prodlužuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek
povoleno Ředitelstvem pošt
Praha: č. j. NP 3/94
ISSN 1210-7522

rubriky redakce

3

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, tabulky hodnocení	5
reportáž z ECTS 1994	6
novinky z ECTS	7
interview „Jak to vidí šéfredaktor Jan Eisler“	11
atari: Atari 1040 STE proč by ne?	31
čtenářská soutěž	32
paňanský zákysník	51
reportáž z CeBIT	52
hardware: 3DO	53
CD ROM	54
techbox	55
lexikon počítačového pilota	62
povídka: Test 011 - pokračování	63
dopisy čtenářů	64
kultura: Isaac Asimov-Nadace	66
A co vás čeká v příštím čísle?	66



NOVINKY Z ECTS: THE BEVERLY HILLBILLIES



HARDWARE-CD-ROM: MADDOG



THE HORDE



BUBBA N'STIX

recenze

12

hra měsíce: Ravenloft	12
The Horde	14
Beneath a Steel Sky	16
Ultima VIII - Pagan	18
The Blue and The Gray	20
Raptor	21
Bubba n'Stix	22
Perihelion	24
Corridor 7	25
Evasive Action	26
Myst	28
Megarace	29
Barbie	30
Last Action Hero	30
Krusty's Fun House	30
Lord of the Rings	30

poster

34

Armored Fist (Novalogic)	34 - 35
--------------------------	---------

návody

37

Ultima VIII - Pagan - I.část	37
UFO - I.část	40
Beneath a Steel Sky	42
Hero's Quest II	44
Dark Sun - pokračování	46
The Elder Scrolls: Arena - I.část	48



HERO'S QUEST

sega - recenze

56

Puggsy	56
Batman Returns	57
Tale Spin	57
Cliffhanger	58
Dick Tracy	59
Hook	60
Terminator 2	61
Dracula	61



PUGGSY

Abrakadabra, Alkazam, Hocus pocus, Tutti-frutti, Sausages, Čárymáryfuk

...to všechno jsou slova, která nám všem zákonitě vyvstanou na mysli, vidíme-li před sebou číslo sedm ...

Ano, to, co máte před sebou je sedmička. Není to jen tak nějaké sedmé číslo SCORE, jakých jsou na světě tisíce (tedy třicet tisíc v této chvíli, abychom byli přesní). Je to sedmé číslo SCORE a je to číslo magické a kouzelné. Magické je hned z několika důvodů. Tím prvním důvodem je, že sedmička je magické číslo. Ne, vážně. Někdo si může myslet, že magické číslo je třeba 3, jiný se bláhově domnívá, že je to číslo 13, jiní věří v číslo 666 a v severním Turecku existuje zvláštní sekta, která se domnívá, že šťastným číslem je číslice 3 984 569, což je mimo jiné telefon jejich předsedy. Všichni se mýlí. Tím pravým magickým číslem je sedmička. Mezi další důvody, proč je tohle číslo kouzelné patří fakt, že se nám přes obrovské potíže opět podařilo pro vás tohle vydání připravit ve stejné báječné a kouzelné kvalitě, jako jste zvyklí - je to zase obvyklá snůška trapných vtipků, pár suchých narážek, stereotypní a nenápadité recenze, strašné a nespolehlivé návody a ubohé komentáře v závorkách (kde? Jaké komentáře v jakých závorkách? - red) - no vidíte, tak tenhle byl první, vždycky nám něco uteče...

Ovšem, to není všechno. Kromě toho je TOHLE číslo magické, protože je VAŠE. Jen a jen vaše. Tedy, my víme, že to tak občas není a že některý časopis čte více lidí a nezlobíme se. Ale pozor. V tomhle a jen a jen v tomhle čísle platí, že pokud tenhle časopis není váš, není ani trochu kouzelný ani magický! Je pravděpodobné, že jste v tuto chvíli již dostatečně kouzelně a magicky naladěni a čekáte třeba pár postřehů z uplynulého měsíce, případně nějaké chystané změny či úpravy. Nic se měnit nebude, to je teď víc než jasné. Na druhou stranu jsme ale od minulého čísla zažili v našich pestrých a bohatých spoustu věcí, o kterých bychom nikdy nikomu mladšímu osmnácti let za žádnou cenu nikdy nepodaří jakýkoli jejich CD produkt získat.

Zaujal nás třeba příběh chlapce, kterému bylo odebráno SCORE 5 a na dva měsíce zabaven počítač jen proto, že byla uvnitř tohoto čísla reklama firmy VORTEX. Aniž bychom chtěli nějak zasahovat do výchovy tohoto mladého muže, chtěli bychom jeho rodiče upozornit, že reklama je reklama a že se podle ujištění představitelů této firmy nikomu mladšímu osmnácti let za žádnou cenu nikdy nepodaří jakýkoli jejich CD produkt získat. Poměrně nás také pobavil dopis čtenáře, který nám děkuje za to, že jsou naše texty na bílém podkladě, protože se potom dají snadno ofotit.

Mysleli jsme si sice, že si čtenáři kupují časopisy nejen kvůli textům, ale nevádí. Proti gustu. ... Je to pro nás navíc pochvala, asi dobře píšeme...

Když už jsme u těch dopisů, rádi bychom vám za ně ZA VŠECHNY poděkovali, protože jich chodí opravdu spousta. Proto bychom vás chtěli ještě jednou požádat, abyste u dopisů čitelně označili, o jaký dopis se jedná. Pro pořádek připomeneme znovu všechny kategorie dopisů:

dopisy obyčejné - těchto dopisů je nejvíc a označovat je nemusíte. Pokud budou zajímavé pro nás či pro ostatní čtenáře, setkáte se s nimi v rubrice Dopisy čtenářů. Nepište ale prosím dopisy typu „Jestli to neotisknete, pustím si plyn“, „Otisknout nebo vás zabiju...“ atd.

dopisy zákysové - dopisy, ve kterých se na nás obrátíte s prosbami o řešení zákysové situace ve hrách anebo takové, ve kterých se s ostatními chcete podělit o svoje tipy a triky. Tyto dopisy budou uveřejněny v rubrice paňánský zákyšník a označujte je ZÁKYŠNÍK

dopisy pro hitparádu - tyto dopisy ovlivňují hitparádu, neboť ta je hitparádou vaší, čtenářskou. S jejími výsledky vás seznámujeme v každém čísle. Prosíme vás také o jasné označování formátu počítače. Tyto dopisy označujte prosíme heslem HITPARÁDA

dopisy týkající se předplatného - pokud se náhodou stane velice

nepravděpodobný a téměř vyloučený jev, že zažijete jakékoli

nesnáze s předplatným našeho časopisu, ihned nám o tom

napište a váš problém bude neprodleně odstraněn. Pro maximální

urychlení tyto dopisy označujte laskavě heslem PŘEDPLATNÉ

dopisy týkající se techboxu - máte-li nějaké dotazy, které se týkají

čehokoli spojeného s vaším počítačem, či software neváhejte

a využijte naší nové možnosti poradit se přímo s naším

odborníkem UVULOU. Dopisy pro něj nadepisujte TECHBOX.

korespondenční listky do soutěže - tyto posílejte odděleně

s nalepeným soutěžním kupónem a vaší zpáteční adresou pro

případ vítězství Odpovědi na soutěžní otázky, třeba i správné, které

budou součástí jiných dopisů nebudou do slosování zařazeny.

A konečně, když už jsme u dopisů, velice snažně vás prosíme

o jednu věc: pokud chcete, abychom něco udělali či změnili

používejte výhradně česlého slova „abyste“ a ničeho jiného

(formule typu „aby jste“ nás vážně dohánějí k šilenství).

Tolik k nudným organizačním záležitostem. Teď něco veselejšího.

Jak se tedy situace u nás vyvíjí? Dobře. Vypadá to, že se naše

rubriky pomalu ale jistě stabilizují, i když pochopitelně

nezaručujeme absenci úletů typu „lexikon“ či „povídka“, ale vy nám

trochu extravagance jistě prominete. Na vaše přání jsme rovněž

zařadili čtenářskou soutěž v jejímž vývoji čile pokračujeme, jak si

můžete všimnout i tentokrát. Pokud jde o další vaše přání, k většině

z nich se stavíme kladně, až na prosby o rozšíření kolonky „počítač“

o všechny formáty (viz dopisy) a na četné prosby o zveřejnění

ANDREWovy podobizny, které odmítáme ze zásady. Ty z vás, kteří

se přesto domnívají, že snesou setkání s takovým tvorem ale snad

uklidní informace, že v příštím čísle přineseme s ANDREWem

rozsáhlý a velice informativní rozhovor o počítačích, hrách o životě.

Pokud jde o zvláštnosti a speciality tohoto čísla, podíváme se teď na

některé z nich zblízka. Hned jak otočíte stránku, do očí vás udeří

rozsáhlá reportáž z výstavy ECTS, kterou pro vás připravili naši

redaktoři. Novinky, o kterých se na těchto pěti stránkách dozvíte

jsou dosud nejkomplexnějším a neobsáhlejším výběrem

z připravovaných titulů na herním trhu. Nenechte si to ujít!

V části recenzí bychom vás chtěli upozornit na titul BENEATH THE

STEEL SKY, kde jsme poprvé ve SCORE použili náš nový způsob

hodnocení her - rotující minci. Jedná se o polemiku na danou hru,

přičemž oba recenzenti zaujmají odlišná stanoviska a snaží se tak

čtenáře přesvědčit právě o své pravdě. Je to docela zajímavé,

uvidíte. Mezi dalšími recenzemi najdete kromě titulů na PC jako

RAVENLOFT, THE HORDE, ULTIMA VIII či RAPTOR také hry čistě pro

AMIGU jako PERIHELION, THE BLUE AND THE GRAY či BUBBA N'STIX.

O soutěži jsme se již zmiňovali, a tak už nebudeme připomínat, jak je

dobré, že soutěž máme a vrhneme se na návody, které jsou

tentokrát opravdu hutné. Na své si přijdou jak majitelé AMIGY -

BENEATH THE STEEL SKY a HERO'S QUEST II tak PC - ULTIMA VIII, UFO,

DARK SUN, ARENA. Návody jsou tentokrát báječné. Jako vždy

Bez zajímavosti není ani reportáž z CeBITu, povídání o 3DO ani nové

hry na konzole SEGA. Toto číslo tradičně zakončíme DOPISY ČTENÁŘŮ

a kulturní rubrikou, neboť nejen hrami živ je člověk, tedy i vy!

Ať už jste vy ale živi z čehokoli, jedno je jisté - není to jen počítač, co

vás drží při životě a na to byste o prázdninách rozhodně neměli

zapomínat. Nebudete je jistě trávit ve svých doupatech, ale vyrazíte

trochu do přírody, ne? Pokud si s sebou do lesů, luk a strání budete

brát i SCORE, nezapomeňte, že vás budeme o nových hrách

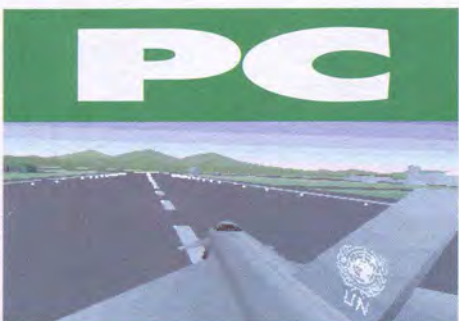
informovat i o prázdninách a udělejte si vždy okolo patnáctého malý

výlet k nejbližšímu stánku s tiskovinami. Budeme tam na vás čekat!

Vaše redakce.



- | | | |
|-----------------------|----------------|-----------|
| 1 RAVENLOFT | SSI | PC |
| 2 UFO | MICROPROSE | PC |
| 3 RAPTOR | APOGEE | PC |
| 4 ARENA | BETHESDA | PC |
| 5 PERIHELION | PSYGNOSIS | AMIGA |
| 6 HERO QUEST II | GREMLIN | AMIGA |
| 7 ADDAMS FAMILY | FLYING EDGE | GAME GEAR |
| 8 HOOK | IMAGESOFT/SONY | MEGADRIPE |
| 9 ULTIMA VIII | ORIGIN | PC |
| 10 BEEATH A STEEL SKY | VIRGIN | PC |



- | | |
|-------------------------|-----------------|
| 1 TFX | OCEAN |
| 2 CIVILIZATION | MICROPROSE |
| 3 GOBLINS III | COCTEL |
| 4 FRONTIER | KONAMI |
| 5 ARENA | BETHESDA |
| 6 STARLORD | MICROPROSE |
| 7 JOURNEYMAN PROJECT | PRESTO STUDIOS |
| 8 INNOCENT UNTIL CAUGHT | PSYGNOSIS |
| 9 SEAL TEAM | ELECTRONIC ARTS |
| 10 ULTIMA VIII | ORIGIN |



- | | |
|-------------------------|------------|
| 1 APOCALYPSE | VIRGIN |
| 2 ISHAR 2 | SILMARILLS |
| 3 CANNON FODDER | VIRGIN |
| 4 HERO'S QUEST II | GREMLIN |
| 5 MORTAL KOMBAT | ACCLAIM |
| 6 HIRED GUNS | PSYGNOSIS |
| 7 THE SETTLERS | BLUE BYTE |
| 8 BENEATH THE STEEL SKY | VIRGIN |
| 9 BUBBA N'STIX | CORE |
| 10 CAPTIVE 2 | MINDSCAPE |

hitparada

SEGA master system

- 1 WINTER OLYMPICS
- 2 SONIC THE HEDGEHOG 2
- 3 TERMINATOR
- 4 IMICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
- 5 MICKEY MOUSE 2
- 6 SUPER MONACO GP
- 7 DONALD DUCK LUCKY TIME CAPER
- 8 TAZ-MANIA
- 9 OLYMPIC GOLD
- 10 CASINO GAMES

mega drive

- 1 ALADDIN
- 2 NHL HOCKEY
- 3 SENNA'S S. MONACO GP 2
- 4 SONIC SPINBALL
- 5 ETERNAL CHAMPIONS
- 6 MICKEY AND DONALD DUCK
- 7 STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION
- 8 WINTER OLYMPICS
- 9 SHINOBI 3 (RETURN OF THE NINJA MASTER)
- 10 ECCO THE DOLPHIN

game gear

- 1 ASTERIX: THE SECRET MISSION
- 2 SHINOBI
- 3 SONIC CHAOS
- 4 WINTER OLYMPICS
- 5 STAR WARS
- 6 DONALD DUCK 2
- 7 JAMES BOND ROBOCOP
- 8 SUPERMAN
- 9 SONIC 2
- 10 G-LOC

HITPARÁDA, TABULKY

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,

Ke každému článku týkajícímu se počítačových her přísluší v našem časopise tabulka hodnocení. Důvodů existence těchto tabulek je několik a jsou pochopitelné - srozumitelnost, přehlednost, srovnání, hodnocení. Tyto tabulky se nacházejí jak u návodů, tak u recenzí a budou se tam nacházet pořád, pravděpodobně v nezměněné podobě. Abychom předešli trapným nedorozuměním, problémům a nesrozumitelnostem, rozebereme si tyto tabulky bod po bodu. I když jsme je koncipovali jako jasné a přehledné pomůcky, nebude škodit detailní popis. Tady je:

score	50%
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

Vysvětlíme si teď, co znamenají jednotlivé položky. Kolonkou Žánr myslíme žánr, ve kterém je ta která hra vytvořena. Dlouho jsme přemítali o nej-různějších možných i nemožných žánrech a nakonec jsme dospěli k následujícímu dělení. Pokud jde o styl, snadno pochopíte o co jde. Myslíme si, že žánr a styl jsou věci odlišné, a proto i u nás jim věnujeme dvě ZCELA odlišné kolonky. I přes takovou samozřejmost všechno vysvětlíme na příkladech. Vybírali jsme takové hry, které považujeme za klasické a rozšířené, abychom byli co nejnázornější.

Žánr:
FANTASY/POHÁDKA
SCI-FI
VÁLEČNÁ
ZPRACOVÁNÍ FILMU
HOROR
HISTORICKÁ
PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY
WESTERN
SPORT
Styl:
DUNGEON
SIMULÁTOR
BOJOVÁ
STŘÍLEČKA
LOGICKÁ
STRATEGIE
ADVENTURE
AKČNÍ

Příklad hry:
DUNGEON MASTER
ELITE
CAMPAIGN
ROBOCOP
ELVIRA
PREHISTORIC
MAUPITI ISLAND
FREDDY PHARKAS
SENSIBLE SOCCER

EYE OF THE BEHOLDER
FALCON
STREET FIGHTER II
PROJEKT-X
TETRIS
POWERMONGER
MONKEY ISLAND
NITRO

A pokud v našich tabulkách narazíte na něco, co zde není, nezufojte - výjimka potvrzuje pravidlo. Parametr „Počítač“ znamená počítač, na kterém byla hra testována. S tím se prostě nedá nic dělat. Obtížnost her není také zanedbatelným faktorem a nechybí ani v našich hodnotících tabulkách. Přičemž to neznámá obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Stupnice je takováto:

Obtížnost: Dětsky snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehratelná, Volitelná

Pokud jde o vysvětlení dalších položek, najdete je jednak v Lexikonu počítačového hráče ve SCORE č.3, jednak na následujících řádcích.

ORIGINALITA - tato položka vystihuje, jak je hra originální, neotřelá, nová a přínosná pro hráčskou obec.

ATMOSFÉRA - pocity, nálada, zábava, hrátelnost a hlavně atmosféra, tedy sladění stylu hry s jejím žánrem

GRAFIKA - grafika a kvalita animace

ZVUK - hudba a zvuky ve hrách, atmosférická hudba, výstižné zvuky, smrtelné skřeky atd. přispívají sice i k atmosféře, ale přesto mají u nás svoje zvláštní místo.

No a pokud jde o výsledné procento, tedy vlastně o to nejdůležitější - je to náš celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, všechno dohromady plus pár dalších atributů, které v tabulkách nejsou - prostě výsledné SCORE.

Tabulky hodnocení máte za sebou, SCORE před sebou, tak na co ještě čekáte?

Vaše Redakce

ECTS Jaro '94

Největší evropské setkání producentů a dealerů herního software a hardware.

10 - 12 dubna 1994, Business Design Centre, London.

Ve dnech 10 - 12 dubna, se v Londýně konala největší evropská výstava her a herního hardwaru. Je tedy pochopitelné, že u takovéto velké události nemohl chybět ani redakční tým SCORE. Jak již bylo řečeno, je ECTS (European Computer Trade Show), největším setkáním svého druhu v Evropě. Tato akce se koná dvakrát ročně a to na jaře a na podzim. Svým rozsahem je srovnatelná snad jen s podobnými setkáními ve Spojených státech či Japonsku, u kterých je však znatelně menší zastoupení evropských softwarových firem. Letošního jarního ECTS se zúčastnilo přes sto firem z celé Evropy, Velké Británie a USA, s jejichž produkty se můžete setkávat i na našem trhu. Kromě mamutích společností jako jsou Psygnosis (Nyní součást Sony corp.), nebo Virgin, či Microprose se zde představilo i obrovské množství firem menšího rozsahu, které však upoutávaly pozornost díky svým velmi zajímavým programům. A tak se těšily většinou většímu zájmu ze strany tisku a dealerů, než firmy velké. Součástí mise magazínu SCORE na ECTS, nebylo jen vám přinést nejnovější informace ze světa her, ale i kontaktovat producenty, kteří se jejich tvorbou zabývají. S hrdoostí vám mohu oznámit, že naše počínání bylo velmi úspěšné a náš herní trh bude v brzké době obohacen o software od dalších známých i neznámých firem. Nešlo však jen o setkání producentů a dealerů her a hardware pro osobní počítače řad Amiga, PC, Atari, apod., ale samozřejmě i o setkání výrobců domácích herních automatů a konsol, jejichž stánky patřily většinou k největším. Naš redakční tým se díky tomu mohl seznámit s mnoha novými produkty od firem Sega, Nintendo, Commodore (pro CD 32) a Atari (Jaguar), o kterých vás budeme průběžně informovat v rubrikách hardware a novinky.

Po tři dny, kdy se výstava konala, probíhalo velké množství přednášek a seminářů velkých osobností počítačového světa, na kterých bylo zodpovězeno mnoho otázek ohledně budoucnosti počítačových her a dalšího rozvoje tohoto odvětví.



Součástí ECTS bylo i vyhlášení nejlepších programů roku 1993, rozdělených do několika kategorií. K posouzení kvalit jednotlivých programů bylo vybudováno asi okolo stovky časopisů, zabývajících se právě počítačovou problematikou. 18 cen bylo uděleno v exkluzivním londýnském Regent hotelu, při slavnostním banketu, za účasti zástupců většiny zúčastněných firem. A teď už k samotným hrám.

Nejlepší CD hrou roku se stal Rebel Assault od Lucas Arts. Nejlepší hrou hodnocenou japonskými časopisy se stal X-Wing, rovněž od Lucas Arts. Nejlepší hrou ve Skandinávii se stalo Sim City od Maxis. Nejlepší hrou v USA byl zvolen Samurai Showdown. Hrou roku byl v Itálii zvolen Mortal Kombat od Virgin. Nejlepší konzole-hrou Španělska se stal Streetfighter II Turbo. Ve Francii to byl Zelda Links Awakening. A nakonec v Německu Syndicate od Bullfrogu. Nejlepším hardwarovým produktem roku byl vyhlášen Jaguar od Atari (Pche...). V další skupině se posuzovala nejlepší video hra roku, podle všech očekávání se jí stal Alladin od Virgin. No a když už mluvíme o Virgin, ti dostali cenu za nejlepšího producenta her roku. Nejoriginálnější hrou se stal Syndicate od už zmínovaných Bullfrog. Cenu za největší podíl na rozvoji herního software získali američtí Lucas Arts. Cenu BBC získala hra Elite 2. No a to nejlepší na konec. Dvě nejvýznamnější získala hra Doom od ID Softu a stala se tak absolutně nejlepší hrou roku 1993.

Díky naší návštěvě na ECTS jsme pro váš časopis získali velké množství kontaktů a příslibů další spolupráce, které se už projeví v dnešním a dalších číslech SCORE. Tyto kontakty se týkají především zasílání demoverzí, screenshotů a dalších materiálů k novým hrám, právě publikovaným či právě vznikajícím v počítačových studiích. Takže je skutečně na co se těšit. Se softwarovými novinkami se setkáte na další stránce, takže teď něco o hardwaru.

Kdo by si snad myslel, že na ECTS najde virtuální realitu velmi by chyboval, protože s virtuálními „mašinami“ bohužel nepřišel nikdo. Skleslé hlavy

redaktorů však velmi rychle zvedla záležitost VR velmi podobná. Jednalo se o hru Doom od ID Softu, připojenou na jakési pseudovirtuální brýle a joystick. Možná, že si řeknete, nic moc, ale něco podobného jsem v životě nezažil. Svět ve kterém se hráč pohybuje, je naprosto shodný s tím, který jste zvyklí vidat na svém monitoru, avšak s tím rozdílem, že s brýlemi jste jednoduše „in“. Pak není nijak složité pochopit, že někteří z odvážlivců, kteří si to chtěli vyzkoušet, odcházeli po chvíli s těžkými psychickými a pravděpodobně i fyzickými újmami. Teď však něco trochu jiného.

Firma Sega představila celý sortiment svých hracích automatů, včetně automatů využívaných ve velkých hernách a zábavních parcích. Podobná situace byla i u Nintendo, kde však největší bombou byla prezentace novinek okolo tzv. Project Reality, což má být naprosto revoluční konzole, na jejímž vzniku se má podílet Nintendo společně s firmou Silicon Graphics. Značná rivalita byla cítit mezi Commodorovou AMIGOU CD 32 a Jaguarem od ATARI, neboť obě firmy se značně závislé na úspěchu svých dítek. Měli jsme zde možnost shlédnout hry prezentované jak pro CD 32, tak i pro Jaguara a podle mého názoru má mnohem větší šanci na úspěch CD 32. No ale nechme se překvapit. Z dalších hardwarových novinek jistě stojí za povšimnutí Silicon Power Challenge, který je v současné době nejvýkonnějším grafickým počítačem na světě. U stánku Silicon Graphics bylo po celou dobu ECTS velmi rušno a i nám se podařilo získat velké množství informací, takže věřte, že se se Silicony ještě setkáme. Velkých novinek se dočkali i příznivci joysticků a grafických a hudebních karet, produkovaných firmami System 3, SDL, či Gravis, ale informace o nich už získal náš specialista na hardware MadMax, tudíž je vše v dobrých rukou a máte se na co těšit.

Mám-li tedy celé ECTS nějak shrnout, tak to neudělám, protože by to nemělo cenu. Celá událost se dá označit jen jediným slůvkem, které mluví za všechno: Super!

TV P.S. A teď se honem rychle podívejte na další stránku. Zabýváme se tam totiž novinkami avizovanými právě na ECTS.

Novinky z ECTS



SAURUS

A tentokrát to je opravdu živě, byli jsme tam! Poprvé doslova: „Přišli jsme, viděli jsme, zapařili jsme“.

Tak velká výstava nových věcí jako je Londýnský European Computer Trade Show (ECTS) se jen tak nevidí. Není velká v tom smyslu, že by tam bylo naráno tisíců lidíček a snažilo se urvat co nejvíce bezvadných věcí. Je to výstava určená nikoli pro veřejnost, ale pro velké firmy snažící se navázat obchodní kontakty všeho druhu. Kromě velkých šéfů jsou milostivě vpuštěni také novináři a ti už se chovají jako na výstavě běžné, čmúchají všude možně, nahlíží do kapes lidí od Psygnosis, trhají prospekty ze stánku SSI a kradou demonstrační disky z tašek manažerů Sierry. Také my, nezkušení Čecháčci, jsme se snažili protlačit chamtivé rudičky davem a něco urvat. Na konci jsme s překvapením zírali na tři plné nákupní tašky prospektů, diapozitivů, memorand, demo disket, časáků a videokazet, které se nám podařilo nasbírat. Přece jen máme v něčem malou českou praxi - „Urvi co můžeš“ nám šlo dobře od ruky. Zpátky v Praze jsme se o to pěkně po česku poprali a vymačkané informace budou teď následovat setříděny podle firem.

Byli jsme překvapeni, jak trapně si firmy chválí své vlastní produkty, uchylují se až k dětinský naivním sloganům povětšinou nepravdivě popisujícím, jak je ta která jejich hra nejlepší ze všech her na světě, apod. Těchto komerčních zvratků se vás pokusíme ušetřit a k novým, zatím neokostovaným věcem budeme přistupovat s potřebnou dávkou apatie. Tedy kromě jednoho příkladu za všechny, kterým je Accolade, o jejíž silácké formulace jsme se s vámi prostě museli rozdělit. Dobrá polovina všech předváděných produktů byla určena pro Segu a pro Nintendo. Tedy nikoli jedna čtvrtina, jak tomu je nyní ve Score, dokonce ani třetina, ale hned POLOVINA všech her byla na hrací automaty, to nás opravdu zaskočilo. Budeme se tedy o nich zmiňovat separeně v každé firmě, stejně tak tomu bude i u výtvorů pro Amigu. Podkladů bylo tolik, že se nám do sekce novinek vůbec nevešly, takže zbytek otksneme příště.

VIRGIN - šéfové virginů asi vyhlásili stav totálního nasazení, protože rozjeli horečné tvoření. Největší událostí je asi oficiální ohlášení pokračování 7-th Guesta jménem

11-th Hour. Druhý díl bude samozřejmě opět pouze CD-čkový a je ohlášen již na začátek června, tentokrát však hned na 2 CD-čka. Vypadá to, že brzy nebudeme mít hry na pět disket, ale hned na pět CD-ček, správná mánie, že? V roli novináře Carla Denninga se vydáváte prozkoumat staré sídlo, kde údajně straší. Je to pochopitelně Staufův dům, kde jste se procházeli již v 7-th Guestovi, ale o sedmdesát let později. Dům zůstává v podstatě stejný, ale bylo přidáno spoustu nových lokací a pohledů na věci, při kterých má kamera zoomovat plynulým scrollem. 11-th Hour podporuje PC-video kartu MPEG, jejímž vlastníkům předvede hra plných 60 minut hraného filmu. Fotorealistická grafika má posunout dimenze obrázků do nových rovin a demo-šoty vypadají velmi přesvědčivě. Hra je určena především pro dospělé, protože obsahuje určité dábské nelidskosti a pokušení, ale vzhledem k tomu, že certifikování dosud prakticky neexistuje, už vidím 12ti leté drobcečky, jak si libují nad obrázky zkrvaveného struhadla a okolo poházených usekaných prstů. 7-th Guest a 11-th Hour vyjdou na začátku června také na Macintoshu.

Pod křídly Virgin již delší dobu pracují původně Amigáčtí géniové Sensible Software, od nichž jsme naposledy viděli Sensible Soccer a Cannon Fodder. Ted, trochu nečekaně, pracují na golfu Sensible Golf a pojali ho trochu jinak, než všichni ostatní (a že už těch pokusů o dokonalý golf bylo přehršle). Hrací plochu totiž nevidíte ve 3D, ale seshora, jako tomu je např. u Cannon Fodderu. Je to trochu nezvyklý přístup, ale Sensiblům obvykle všechno vyjde, takže i tento golf je předurčen k úspěchu. Bude však hotov až na vánoce, jak na Amigu, tak i na PC a na Mega Drive. Simulátormaniaky jistě potěší comeback Rowan Software, autorů Reach for the Skies. Jejich nová simulace se jmenuje Overlord D-Day a je připravována na PC a na Amigu na začátek června. Pokud se všechno podaří, vyjde Overlord D-Day již šestého června, tj. k padesátému výročí Dne D, převratu ve druhé světové válce. Simulace má být dokonalá, výhled bude v SVGA a bude používat Gouradovo stínování. Budete létat pro spojenece a vaším úkolem bude narušit nepřátelskou obranu. K dis-



pozici jsou leda Spitfire, Mustang a mezi cíle patří pozemní tankové prapory, mosty, čtyři vojáky, radary. Vzdušnými cíli budou letouny Junkers 88, Focke-Wolf 190, Messerschmidt 109 a Heinkel 111. Hutná simulace, už se na ni někteří naši redaktori klepou. Bude k máni také na Amigu 500 a 1200. Než budu pokračovat, ještě upozornění: neplette si tři tituly, které mají ve svém názvu D-Day, za prvé je to nevalná francouzská strategie D-Day, která je již rok stará, pak zmíněný Overlord D-Day a nakonec ještě novinka od Impressions D-Day: The Beginning of the End, o které jsme se zmiňovali výše. Na helikoptéru Werewolf KA-50 jsme sice již dávno psali preview, ale stále kde nic, tu nic.

Minule a předminule jsem se zmiňoval o hře Saurus od francouzského Cryo Design. Její název se změnil na Lost Eden, který snad zůstane již definitivní. Faktem (zatím) zůstává, že půjde o adventuru s prvky strategie s 3D renderovanou grafikou a spoustou dinosaurů. The Lost Eden se odehrává ve fiktivní raji, kde se lidé naučili žít s dinosaury a vystavěli schopnou civilizaci. Přišla však nečekaná válka s Tyrannosauru, ve které byla většina měst zruinována a pospolitost se zpretrhala. Vaším úkolem v roli sjednotitele Adama je správit znovu dinosaury s lidmi a vybudovat novou civilizaci. Budete jezdit po čtyřech kontinentech „Nového Ráje“, kde potkáte spoustu ras a zvyků. Systém hry má být odvozen od CD-čkové Duny I. Většina scén bude namalována lidskými hlasy, brontosauři pískot vám bude překládat spřízněný pterodaktyl Eloi. Nejdříve vyjde Lost Eden na PC CD ROM koncem května, pak budou následovat CD 32 a CD-i verze. Kde je ji však konec, to je ve hvězdách, protože je na PC i na Amigu jmenováno pouze datum CD a CD32 verze a to říjen 94.

Podobně tomu je s „CD-čkovým Doomem“ jménem Creature Shock od Argonaut Software, který bude pro Virgin dokončen až na vánoce. Už se ale ví, že půjde o sci-fi střelečku odehrávající se v budoucnosti, kde si lidstvo postaví obrovský mezipřevýzdny koráb, aby se mohlo přestěhovat do vzdáleného slunečního systému. Jakmile však koráb mine oběžnou dráhu Saturnu, objeví se u něj jakási cizí loď a kontakt je ztracen. Jako obvykle vysílají Spojené Národy univerzálního Ramba, tedy vás, abyste vnikli do cizího korábu a zjistili, co je zač. Hra bude rozdělena do dvou fází - létací střelečka a chodící střelečka. Létat budete okolo nepřátelského korábu a doomovsky plahočit se budete v něm, zajímavá to kombinace. Obrázky vypadají skvěle! Bude využito plné kapacity Cd-čka - hra zabere 600 mega, pojede i na 386-kách, stačí jen CD drive. Chystá se i na Jaguára, 3DO a CDI.

Velkou radost máme z nadcházející PC a Amiga verze segáckého Aladdina. Na Mega Drivu vypadal božsky. Vypadá podobně jako Prince of Persia II, ale graficky je super a vůbec skrývá mnoho dalších akčních sekvencí jako

Je skákání po provazech a létání na koberci. Na **Aladdinovi** pracovali samotní animátoři z Disney Studios a stvořili dokonalou animaci. Pokud bude **Aladdin** stejná bomba i pro ostatní formáty jako byl na Segu, je na co se těšit. Ale dotěšíme se áááááá v listopadu. Virginii také zakoupili licenci na **Demolition Mana**, sprity jménem Stallone však budou pobíhat pouze po obrazovkách SNESu, 3DO, Mega CD a Mega Drivu. Na Amigu a PC se tentokrát jaksi zapomělo. Na Amigu se ale myslelo při převodu z konzolí, právě se na ni předělává vlažně úspěšná chodička **The Incredible Crash Dummies**, která se vyznačuje tím, že hlavním aktérem odpadávají končetiny, vivat lepral! Na PC se předělává **Cool Spot**, akční skákačka s jojem (od jojo). Nene, neděckáme se však konverzi dříve než v červnu.

CORE DESIGN měl podle nás nejlepší prospekty, nejjasnější informace a nejzajímavější připravované hry. Namísto pustého vytahování nám lidé od Core věnovali videokazetu, na které jsou ukázky, kde se jejich nové předvádí v celé své kráse a každý si kvalitu může posoudit sám. Všechny nové hry od Core jsou určeny pro Amigu, pouze **Universe a Heimdall II** budou předělány i na PC. Právě v tomto moment byla dokončena 3D adventura **Darkmere**, která jako by z oka vypadla sérii Cadaverů. Když Cadaverský maniak Andrew spatřil ukázky z této hry na videu, prohlásil, že si zítra znova koupí Amigu, protože ji v zácvahu technických inovací minulý rok prodal (Ihal - ICE). Darkmere se totiž na PC-čko vůbec nechystá a přitom přesahuje Cadavera už tím, že se povětšinou odehrává i v exteriérech a má super grafiku i zvuk. Ovládání i rozmístění údajů na obrazovce je Cadaverovi sice velmi podobné, ale pokud víme, autoři Cadavera Bitmap Brothers s Core nemají nic společného, zvláštní, asi licence. Příběh je ale úplně jiný - jako dědic trůnu Ebyrn dostanete od svého otce kouzelný meč a půjdete do světa odkrýt podstatu prokletí země **Darkmere**. Celých 600 obrazovek cadaverovského bloudění, bezva parba! Za další projekt mluví již název - **Heimdall II**. Heimdall I byla super 3D choďáčka ve stylu Liti Divla. Dvojka bude zpracována stejně, ale bude větší a přibude sbírání a používání předmětů a částá konverzace. Půjde o patráni po šesti částech magického amuletu, který má sílu zničit zrůcnou bohyni Loki. Každá část amuletu se nachází v rozličné zemi, se zemí se diametrálně mění grafika. Nebude chybět klasický „Córovsky“ kartonová animace postavíček. Do obchodu půjde **Heimdall II** na konci dubna.

Amigači se už můžou těšit na izometricky shora viděnou 3D střelku pro dva hráče **Skeleton Crew**. Todi se okolo morbidních robotů vojáku křivých lasery a plameny na všechny strany. Prospekt láká: „Chcete si prošťilet cestu šesti zaneřáděnými úrovněmi za maximálního krveprolít? Chcete zmasakrovat psychicky vadné mutanty a ještě za to dostat zapláceno?“ Naše odpověď po shlédnutí video šotu: „Ano, chceme... Jak Amiga, tak PC se v červnu dočkají klasické Coracké adventury **Universe**, na které právě pracují tvůrčí úspěšné **Curse of Enchantia**. Bude to Sci-fi ve stylu Rexe Nebulara, ujetý výlet do hlubin vesmíru za cizími civilizacemi. I na Amize 500 prý tato hra zobrazí 256 barev současně. Kromě adventuřní se bude občas i arkádít v 3D renderovaných meziněžích. Amiga-only je řezba s letadélky pro dva hráče na způsob SWIVU jménem **Banshee** a pokračování slavné hopsačky **Chuck Rock II**, jehož animované sekvence vypadají „gut...“ Pro Segu Mega Drive jsou pak určeny dvě 3D vesmírné střelky **Soul Star** a **Battlecorps**.

SILMARILS - Po velkém úspěchu Ishara I a Ishara II přichází Silmarils s již třetím pokračováním tohoto veleúspěšného dungeonu. Hra nese podtitul The seven gates of infinity a opět se v ní setkáme s čarodějem Shandarem.

Ten byl na konci dvojky zabit, ale jak už to chodí, je zpět v ještě horší podobě. Našel si totiž nové tělo, černého draka Wohraxe, se kterým skutečně nebude žádná legrace. Měli jsme možnost hrát demoverzi, která vypadala geniálně, takže je na co se těšit. Dalším počinem od Silmarils je hra *Robinson's Requiem*. Ocitáte se v roli agenta Robinsona, který je vyslán na neznámou planetu, kterou má prozkoumat. Avšak náhoda, nebo něco zcela jiného tomu chce, že jeho loď havaruje a on se ocitne zcela sám v neprospětné džungli. Vaším úkolem tedy není nic jiného než se vymánit ze zajetí přírody a vrátit se na rodnou planetu. Ale zas tak jednoduché to jistě nebude.

GRANDSLAM - se poprvé nechal znát se svou velmi dobrou simulací golfu. Na ECTS byla prezentována další verze **Nick Fald Golfu** s vylepšenou grafikou a dalšími novými golfovými hřišti. Druhým produktem, který byl prezentován byl **REUNION**, další z mnoha vesmírných strategií. Úkolem vaší Odyssey je zachránit planetu Zemí od

rebelů, kteří ji ovládají. Stručně řečeno, něco jako X - Wing a Nomad dohromady. Hráři jste-li Lotus na Amize či PC, jistě vás potěší další z věcí od Grandslamu, jmenuje se **Burn n Burn** a jde o prachspřoustou kopii už zmiňovaného lotusu. Jediný rozdíl je v tom, že místo automobilu řídíte jakousi bedýnku na pomeranče ovládanou dvěma úchyty s kokosy na hlavách. Takže nic moc.

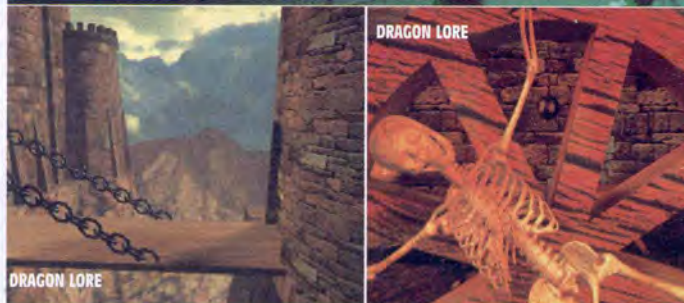
RENEGADE - hodlají vydat další z mnoha plošinekovek s názvem **Elfmania**, jejíž název vám už jistě mnohé napovědí. Tvůrci se nechali slyšet, že půjde o program s plně paralaxní grafikou a s nevidaným počtem barev. Zatím je připravena jen verze pro Amigu, která bude na neuvěřitelném počtu disket, kvůli svým 21 MB grafiky a 4 MB samplů. No uvidíme. Renegade dále připravují další pokračování **Sensible Socceru** s názvem **The Sensible World of Soccer**, o tomto programu bohužel nemáme bližší informace. Připravuje se také nová grafická adventura s názvem **The Flight of Amazon Queen**, zasazená do prostředí amazonské džungle roku 1949. Vaší postavou je nájemník pilot Joe King, který má letět se slavným filmovým hercem kamsi do džungle, no a tam to všechno začíná.

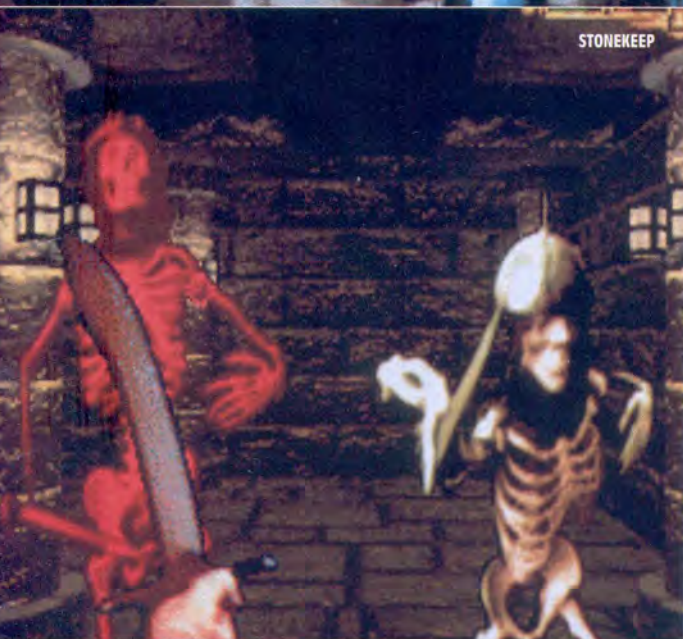
CODEMASTERS - připravili kromě obrovského množství programů pro většinu konsol od Segy i několik her pro Amigu. Prvním z nich je **Dino Racer**, 3D závod pro 2 hráče, zasazený do dávného pravěku. Jak už sám název říká, nebude vašim dopravním prostředkem nic jiného než jakýsi paskvil dinosaura poháněného pravděpodobně něčím hodně nelegálním. No a pak tu jsou **Micromachines 2**. Druhé pokračování autíčko-lodičko-podivné arkády s ještě větším počtem okruhů, než by kdokoli očekával. První díl vypadal docela dobře a tak snad i dvojka příliš neklame.

DOMARK - přicházejí s dalšími z mnoha přihlouplých fotbalových managerů s názvem **International Manager**. Mnohem zajímavější však asi bude nová RPG hra **Lords of Mindight**. Půjde o 3D fantasy hru, ve kterém je vaším úkolem vést hrdiny půlnoční země proti nepřátelské černé citadele. Grafika nevypadá příliš dobře, no ale kdo ví, že?

MILLENNIUM - jak to tak bývá, trilogie mají většinou tři díly, no a tak vám asi nebude nijak divné, že trilogie James Ponda má svůj třetí díl. Ehm?! Tedy **James Pond 3** je na světě a nese si krycí jméno Operation Starfish. Ne ta pětka tam vážně má být. A to je od Millenia v podstatě úplně všechno, jinak totiž vydává samé Sega a Nintendo Hry.

NOVA LOGIC - autofi známých simulátorů Comanche a Wolfpack ohlásili další ze série simulátorovek a to **Armored Fist**. Armored Fist je klasickou simulací tanku zasazenou do prostředí hor, známých z Comanche. Budete si moci zvolit mezi několika druhy tanků větší-





nou americké a sovětské proveni-
ence, vyzbrojených nejdokonalejší
technikou. Verze, která byla před-
váděna na ECTS ještě neměla
vychytané všechny mouchy, ale
i tak vypadala docela slušně. Jinak
se Nova Logic nenechala slyšet
o ničem novém a tak není ani
o čem psát.

OCEAN - tato silně komerční
firma, jedna z prvních softwaro-
vých firem vůbec, od které pochá-
zí již první hra, kterou jsem v životě
hrál - The Great Escape na ZX už
evidentně ví, jak na to. Její marke-
ting je překvapivě hbitý, dokáže
urvat horké licence a vyvolat
horečné očekávání silnou rekla-
mou. Bohužel už to bývá horší
s "exekutivou", tj. programátorský-
mi týmy, které často tlačeny krátkými
termíny nedají dohromady
zrovna to pravé. To se však nedá
tvrdit o jejich samostatné větvi
D.I.D., která stvořila velké věci jako
Epic nebo TFX. Právě ona nyní pra-
cuje na nejočekávanějším oceán-
ském projektu *Inferno* (Peklo),
který má být nepřímým pokračo-
váním Epiku. Tato vesmírná střílečka
má zahrnovat jak prvky simula-
ce, tak trochu strategie. Půjde
o celých 700 misí ve vylepšeném
epikovském stylu, jejichž děj se
bude točit okolo sedmi planet
a jejich měsíců, které budete jako
galaktický vůdce bránit před nájez-
dem civilizace Rexxonů. Snad ani
ne tak kvůli standardní X-wingov-
ské 3D grafice, ale kvůli nádherným
meziúrovňovým filmečkům
se *Inferno* připravuje jak na diskety,
tak na CD. Budete ovládat až sto
různých vesmírných lodí a na CD-
čku bude 45-ti minutová hudba.
Taky jsme se na poslední chvíli
dozvěděli, že *Inferno* nebude
k mání v květnu, ale až v září.
Vypadá to, že se autoři rozhodli
pro zásadní změny v pohledu na
věc. Na této hře se už pracuje
téměř dva roky. Ihned po dokon-
čení Epiku se dalo dohromady dva-
náct lidí, kteří na *Inferno* nepřetrži-
tě pracují, dokonce zapřáhli i inže-
nýra letectví. Tentokrát se snad nic
neuspěchá, D.I.D.-ové si totiž stě-
žovali, že na Epic měli málo času.
Musím se ještě jednou zmínit
o zkažených Rexxonech, protože
autoři si na nich dali zvlášť záležet
a v delším animovaném demu,
které se nachází na CD-čku s TFX,
je předvádí v celé své kráse. Mají
tak silně zelenkavo - dávbelské
kouzlo, že byli nominováni na
jednu z našich příštích obálek.
Právem opatrně se autoři chovají
k návaznosti na nepřilís úspěšný
Epic, i když některé prvky z něj
v *Inferno* najdete (například hlavní
koráb, který jste v Epiku bránili
bude schován v roji meteorů
a bude možno na něm i přistát).
Samotná hra bude mnohem roz-
sáhlejší a členitější nežli Epic.
Budete létat pod vodou, úzkými
tunely, 3D bludišti (jako
v Mercenary), plnit špiónážní úkoly
při náletech nad města planet,
pronásledovat nepřátelskou loď
rojem meteorů a spoustu dalších
akčních scén. Rekl bych, že tento-
krát JE na co se těšit.

Abý toho nebylo dost, pracu-
je se na dalším sci-fi létání - střílení,
které má být kombinací TFX
a (neexistujícího) *Inferna*. V této

hře se budete snažit zabránit 3-tí světové válce ničením
měsíčních základů a špiónážních satelitů. Bude se jmeno-
vat *Iron Angel*, ale počkáme si až na konec léta a to teprve
na předběžné demo verze. Dále se Ocean poprvé pouští
do velké strategie, půjde o CD titul *Cental Intelligence*, kde
se ocitnete ve vedení Jihoafrické republiky a vyzkoušíte si
své vůdcovské vlohy ve vojenských a politických opera-
cích.

Pro mladší Amigáče byla zakoupena licence na posta-
vičku *Mighty Maxe*, která mi sice nic neříká, ale haló se
okolo toho udělalo dost velké, aby rozčeřilo vody. Bude to
klasická akční chodička sbíračka i pro dva hráče. Amiga
dvanáctistovka a CD32 se brzy dočkají předělávky TFX, což
je pro všechny amigáče jistě značně potěšující zpráva
a pro CD32 důležitý krok, protože bude-li se amigácké TFX
dobře prodávat, předělají DID-ové dříve nebo později
i *Inferno* a začnou se hlásit i další firmy. Původně Segácká
bomba *FIFA International Soccer* má již v květnu vyjít i na
Super Nes. Na SNES Ocean dále vydá již X-tou předělávku
původně amigácké akční chodičky *Soccer Kid*, 3D závodě-
ní *Rock N' Roll Racing*, mlátičku *Clay Fighter* a licenci na
komiksovou postavku *Green Lantern*. Dále Ocean pode-
psal smlouvu s Atari, kde se zavazuje vydat hned několik
her na Jaguára. Zatím se ještě přesně neví, co to bude, ale
když už jsme u Jaguára, nemůžu se nezminout o skvělé
doomovské střílečky *Aliens vs. Predator*, kterou pro
Jaguára právě dokončuje Rebellion. Viděli jsme hratelné
demo a jeho kvalita byla jednoznačná.

ACCOLADE se dala na sporty a na hrací automaty.
Snad postě se tvoří simulace golfu, tentokrát je to *Jack
Nicklaus Signature Edition & Courses*. Je určen pouze pro
PC. Prospekt oznamuje, že jde o "Opravdový a zlatý stan-
dard golfových her". Bude k dispozici spousta trati, které
si můžete sami vytvářet, vše je vykresleno ve skvělých
256ti barvách (hm). Statistiky pro každého hráče se změní
po každém kole a "hratelnost se vyrovná Nicklausově
standardní nejvyšší kvalitě, (hm). V momentě, kdy toto
Score vyjde by tento golf měl být již na trhu. Na CD-čka se
dělá další z nekonečné řady fotbalů, *Video Sports Football
CD*. Accolade říká: "naše sportovní oddělení podstoupilo
unikátní úkol přinést dokonalou video-herní realitu na váš
počítač". Také tam bude spousta filmových klipů, mož-
nost vybírat si reálné formace, dokonce legendární spor-
tovní komentátor Al Michaels bude závod komentovat.
Tak dost! Mili hoši z Accolade, nerad to říkám, ale nevěřím
těmto chvástům ani za mák. Až tyto vaše hry vyjdou, sami
si uznáme za vhodné, zdali jsou tak skvělé, není třeba se
takhle naivně vytahovat, když peří ještě není na krámu!
A jestli bude tahle vaše "dokonalá verze fotbalu", lepší nežli
Sensible Soccer, který žádný CD-čko ani animované fil-
mečky nepotřeboval, tak přísahám, že to bude hra měsíce
se všemi poctami a ovacemi.

Zajímavě vypadá další adventura *Superhero League
of Hoboken*, nová hra z dílny autorů Xanthu, o které jsem
se blíže zmínil už v minulých číslech. Původně jsme ji
čekali v dubnu, ale právě jsme se dozvěděli, že byla přesu-
nuta na konec června. *Companions of Xanth* vychází na
CD-čku s namluvenými postavami. Pro Segu Accolade
tvoří *Combat Cars*, akční závodění pro dva hráče, pro
SNES další akční jízdu *Speed Racer*, která je zajímavá tím,
že se v ní utkáte se "zavilými ničemy jako je Kapitán Terror,
Hadí Olejník a Banda Vrahů v Údolí Ničení Svát panno,
stůj při nás, uff. *Shut up and Jam* (Drž hubu a šoupní ho
tam) je název pouličního basebalu raperského stylu pro
SNES, jehož motto „Hraj nebo Vypadni“ bude pro černoš-
ské obyvatelstvo jistě vzrušující.

PSYGNOSIS. Po totálním krachu s „první hrou hodnou
CD-ROMu“, Microcosmem se títo odchovanci Amigy
nenechávají odradit, ba naopak. Zakoupili licenci na posta-
vy ze série Fantasy příběhů Terryho Pratchetta a najali sku-
pinu programátorů Teeny Weeny Games, aby projekt
Discworld vypilovali k dokonalosti. Půjde o úsměvně trable
pokročilého kouzelníka nikoli nepodobné trápení Simona
Sorcerer. Ručně kreslené středověké scénérie mají být
kombinovány s velkolepou animací, takže další lahůdka
pro adventuristy je na obzoru, tedy pokud můžeme pod-
zím nazvat obzorem. Vzhledem v hutné animaci a spous-
tě grafiky vyjde tato hra pouze na CD formáty PC CD ROM,
Mega CD a 3DO. Všichni víme, že valná většina her vychá-
zejících na CD by se klidně vešla na diskety, ale vzhledem
k neuměrné hladině pirátství se celý softwarový trh pole-
houčku, ale definitivně přesouvá na CD. O *Lemmings 3* se
sice ví, že budou, ale nikdo kromě Psygnosis a DMA neví,
jak budou vypadat, snad se do příště dozvíme víc.

Psygnosis se také snaží o napodobení Tolkenovy
ságy o pouti za prstenem. Uvidíme, zdali putování po
Středozemí jménem *Nibelung's Ring* dosáhne vysokých

NOVINKY



THE JUNGLE BOOK



THE SETTLERS

GRAFIK: CHRISTOPH WERDEN

DEMO VERSION
BITTE LESEN SIE DAS README-FILE

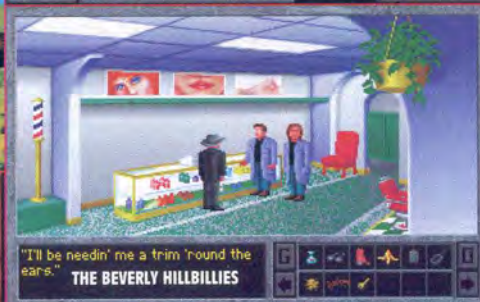
kvalit Pána Prstenů. Zatím autoři mlčí o bližších detailech, ví se jen tolik, že na hře pracuje tým Maelstrom, který stvořil např. oba Midwintera a Starlorda. Prosíchlá se, že Nibelung's ring bude mít úžasně koncertní skladby ve své CD verzi, ale na rovinu - co všechno se neprosíchlá? In-house, tj. vlastní výpomocí neboli za použití vlastních programátorů Psynosis pracují na vesmírné střílečce **Scavenger 4** pro PC CD ROM, CD32 a Mega CD. Vyvinuli si pro něj vlastní fraktálové a spritové generátory a FMV video úseky vytvořené na Silikonech. Obrazky vypadají dobře, ale prospekt hlásá, **Scavenger 4** bude mít leccos společného s Microcosmem, což nám zrovna nevoni.

INTERPLAY, který všechny RPG maniačky rozzuřil přesunutím **Dungeon Mastera II** na prosinec 94 si snaží polepšit v řadách strategomanů. Projekt, který se měl původně jmenovat **Star Reach** byl přejmenován na **Space Federation** a prosáklý se první hodnotné informace, které vypadají zajímavě. Půjde o kombinaci strategie se střílečkou. Vycházíte z domovské planety, kde se naučíte těžit různé minerály a podobné smyšleniny. Vaším úkolem je ovládnout hvězdnou federaci křížáckým tažením po planetách. Rozhodující bude palivo, které budete nabírat pouze na sprátených základnách, takže se hlouběji do nepřátelské zóny nedostanete, protože vás nikdo nenatankuje. Zajímavý je hlavně způsob dobývání planet. Jakmile se totiž rozhodnete, že ta před vámi je ta pravá k dobývání, přepne se dění do akční režby na způsob starobylé střílečky **Asteroids** nebo, chcete-li, na způsob novodobé střílečky **Stardust**. Budete moci hrát buď myši, joystickem nebo klávesnicí. Space Federation vyjde již velmi brzy, takže si recenzi přečtete možná již v příštím čísle.

MICROPROSE O Microprose pořád něco píšeme, takže jsme bezmála všechno již otiskli. Na zmíněném **Star Trek: The Next Generation** se stále pracuje a nic se nemění na tom, že bude jen na CD a ke konci roku, bude však také pro Super NES. Pro SNES a Segu se připravuje Amigácký akční hit č.1 **Chaos Engine**. Amigáči se můžou těšit na další pokračování špiónáží 2D akce **Impossible Mission 2025**. Již tradičně budete mít za úkol proniknout do obrovského paneláku a sabotovat fidič centrum prolézáním počítačů a odrovnáváním stráží. Takový malý Die Hard, ovšem minulé **Impossible Missions** byly poměrně kvalitní hry a obrázky z této vypadají velmi slušně. Dále měli Microprose pro-



STARTREK: THE NEXT GENERATION



THE BEVERLY HILLBILLIES



RED HELL

spekty jen existující programy jako je UFO, Bloodnet nebo F14. Nakonec jsem si ale nechal nové informace k jejich strategii **Accross the Rhine**.

Accross the Rhine je strategická simulace tankových bitev plně historicky ladící s událostmi druhé světové války. Bude možno hrát za Německo nebo za spojenece. S maximální historickou přesností se můžete angažovat do války ovládaním čtvrté a desáté obrněné americké divize nebo německé Panzer Lehr divize. Budete řídit tyto typy tanků: americké M18 Hellcat a Sherman M4 a německé Pzkw V Panther a Pzkw V A/B Tiger. Výhled bitvy bude prezentován v hi-resové grafice 640 x 480 x 246 zároveň s 2D mapou, interiérem tanku a 3D výhledem do okolí. Budete si moci přepínat na celobrazovkový výhled z tanku nebo na mapu bitevního pole. Akce bude prokládána autentickými filmovými úseky z druhé světové války, taktické zvuky a hudba budou zčásti autentické. **Accross the Rhine** má být k dispozici v květnu, poběží i na 386/25Mhz. Je to PC-only produkt.

GAMETEK vydává akční 3D střílečku **Corridor 7**, na kterou najdete plnou recenzi v tomto čísle. Zakoupil také licenci postavy amerického televizního seriálu a filmu od 20-th Century Fox **The Beverly Hillbillies** (Burani z Beverly Hills) a na jejím základě vypouští do světa stejnojmennou adventuru. Zatímco na zmíněném filmu jsem v kině usnul, hra by mě měla údajně pobavit či dokonce rozesmát. Na SNES Gametek předělává amigácké plošinkovky **Trolls**, **Humans** a **Zool**, simulátor pinballu **Pinball Dreams** a rovněž amigáckou strategii **Utopia**. Pro Amigácké CD32 se připravuje **Brabenovo Elite II**, ale jak sám autor tvrdí, příliš mnoho nového k vidění na dalších verzích **Elite II** již nebude.

MINDSCAPE odkoupili od Cryo Designu adventuru **Dragon Tales** a přejmenovali ji na **Dragon Lore - The Legend Begins**. Zmínovávali jsme se o ní již minule, ale tentokrát máme i pár obrázků z této sagy o dracích a jejich tajných vědomostech. Jako obvykle vyjde **Dragon Lore** pouze na CD-čku a to v červnu. Na CD-čku vydají také remake strategie **Genesia** od fr. Microids, ale nechápeme, proč je třeba jednogemovou strategii ve stylu **Populous** vydávat na CD-čku. Pro Amigu je na duben ohlášena vložná mlátka se žabky **Battletoads**. 48 úrovní plošinkového běhání dostanou Amigáči také už v dubnu s přeneseným názvem **Out To Lunch**. Původně PC-čkový simulátor **Evasive Actions** bude pro Amigu a **Megarace** pro CD32 vypuštěn až v říjnu. **Megarace** pustí Mindscape i pro SNES, ale již v květnu. Pro SNES bude následovat ještě strategie **Metal Marines**, závodění **AI Unser Jnr.**, akční adventura **Thunder in Paradise** a **NCAA Football**. Nakonec vypustí Mindscape plno výukových a vzdělávacích programků, dokonce i celou řadu na 3DO.

SIERRA je kromě strategie **Outpost**, o které bylo již řečeno dost a je již bezmála dokončena, v mírné recesi.

Všechny další velké projekty můžeme očekávat až ke konci roku. CD-čkovou **Phantasmagorii** od Roberty Williams a **Space Quest VI** na podzim a **King's Quest VII** až na jaře. Činí se pouze sierrácká odnož Dynamix, který už definitivně přesedlal z adventur na simulátory. Jeho momentálně nejvíce ambiciózním projektem je simulátor ponorky (další ponorka - uáá!) **Aces of the Deep** opět situovaný do reálného prostředí druhé světové války. Důraz je kladen na reálný vliv počasí na objekty v moři a to nejen na vaši ponorku, ale i na nepřátelské křižníky, přepravní lodě, tankery a torpéda. Detaily dosahují manické úrovně, jeden příklad za všechny - potápěčci se lodě budou napřed klestat tou svojí částí, která je opravdu těžší, speciální případy se rozlomí vejpůl. Ve šlépějích ponorkoborce „Johnnyho Walkera“ se budete moci angažovat do známých ponorkových operací „Buttlecup“, „Raspberry“ nebo „Operation Plaster“. Bude sice použito Goraudova stínování navozujícího dojem vzdálenosti, ale 3D objekty nebudou bitmapovány (pro laiky: 3D objekty nevyužijí nejnovějších technik zobrazení). Poběží i na 386/25 Mhz. Podporuje General midi, Roland a všechny Sound Blastery. V momentě, kdy toto čtete by **Aces of the Deep** mělo být již v prodeji.

LUCAS ARTS jsou v úplném útlumu, kromě nicneříkajících šestičlů obrazovky pro Windows **Star Wars Screen Saver** a CD-čkové adventury **The Dig** ohlášené na konec roku nepředstavili vůbec nic nového.

ACTIVISION nás dlouhou napíná okolo 3D akční „robotovky“ **Mechwarrior II - The Clans** založené na licenci BattleTechu. O této hře na roboty jsme se zmiňovali již minule. Na ECTS byla představována stejná demo verze, kterou již máme půl roku, ale slibovalo se, že hotová verze je již na spadnutí. Také jsme se dozvěděli, že vylepšená verze **Mechwarriora II** vyjde i na CD spolu s extra misemi a lepším ozvučením. Jediným dalším představeným titulem na PC je logický **Shanghai II - Dragon's Eye** plánovaný pouze pod Windows. Je to staré dobré hledání dvou stejných kostek s obrázky v hromadě matoucích obrazců a znaků. Naopak pro Segu a Nintendo se Activision činila. Na Megadrive a SNES připravuje **Pitfall: The Mayan Adventure** (původně jsme si mysleli, že je to hra pro PC a pro Amigu, ale vypadá to, že Japonci vyhráli). Majitelé SNESu také slyší originální techno beat 2 Unlimited v režbě **Blometal**. Chodička mlátka **X - Kaliber** bude mít svůj originální techno soundtrack od americké skupiny Psykosonic. Super NES představí svým majitelům alespoň **Mechwarriora I**, když se okolo dvojky na PC-čkách dělá takové žaló.

Je nám líto, ale právě na tomto místě musíme skončit s příslibem, že příště budeme v našem snažení pokračovat se stejnou nezměrnou vervou, jako dnes...

Vaše Redakce

jsme si podali pana Hejtmánka, vydavatele SCORE a odhalili některé jeho překvapivé vlastnosti, dozvěděli se některé důležité informace a poznali jeho soukromí.

Uplynul měsíc a na řadě je další z těch, kteří mají SCORE na svědomí.

Šéfredaktor SCORE netráví, jak by si někdo mohl chybně myslet, většinu svého času v redakci. Najít ho můžete v jednom poměrně odpuzivém až nevkusném paneláku na Jižním městě, neboť tam se jeho příbytek, lépe řečeno doupě, nachází. Na jeho obranu budí uvedeno, že v paneláku žije kromě něj ještě několik set dalších nájemníků, z nichž někteří mají nepěkný stav domu na svědomí. Kdo bydlí na sídlišti, ví, o čem je řeč.

Na druhou stranu, jeho příbytek rozhodně kontrastuje přinejmenším s pomalovnými výtazy a tmou na chodbách - stěny v jeho pracovně jsou čisté a místnost je poměrně světlá díky světlému koberci a bílým tapetám. Kromě nábytku, oken, koberce a dalších zbytečností je v místnosti pár OPRAVDU důležitých věcí - počítač PC, počítač AMIGA, SEGA MEGA DRIVE, SNES, pár starých čísel SCORE, kytara a pár podivuhodných knih jako „Trestní zákon a trestní řád“, „Česko-latinský slovník“, „Římské právo“, jejichž význam jsme neodhali.

ICE se nedal zaskočit jako pan Hejtmánek minule, a tak jsme jej nezastihli uprostřed hraní žádné z jeho oblíbených her (po pravdě řečeno, někdo se mnou ten rozhovor MUSEL udělat a asi bych nebyl nejlepší šéfredaktor, kdybych nevěděl o lidech, které sám pozvu - ICE). Naše otázky byly tvrdé, nekompromisní a silně „na tělo“, hned od začátku, jak ostatně sami hned uvidíte...

TO VIDÍ... JAN EISLER



**Majitel přezdívky ICE,
šéfredaktor SCORE**

Redakce SCORE: Ahoj, jak se máš?
Jan Eisler (ICE): Docela to ujde, díky.

SCORE: A co jinak? Dobrý?

ICE: Jo, dobrý.

SCORE: Doma...dobrý?

ICE: Jo, dobrý.

SCORE: Škola...dobrý?

ICE: Jo, dobrý.

SCORE: A co...

ICE: Ne, poslouchejte, domluvili jsme se přece jinak. Měli jste se ptát na něco trochu...trochu zajímavějšího, ne? Co, takhle, kdybyste se mě třeba zeptali, já nevím, třeba jak jsem se dostal ke hraní her, co?

SCORE: No vidíš, to je nápad! ICE, jak jsi se vlastně dostal ke hraní her?

ICE: Ha, hmmm, no, to bude těžké, vlastně ani nevím jak...to už je tak dávno...uff, to jste mě ale ošklivě zaskočili... tedy... aha, už si vzpomínám. První hra, kterou jsem kdy hrál byla digitální hra Vlk a Jajíc. Bohužel nebyla moje a já stále toužím po nějaké vlastní. Moje první a poslední digitální hra se jmenovala Pirates a byla SUPER! První počítač byl COM-MODORE+4. Byl to tenkrát báječný počítač, měl dokonce zabudovaný vlastní textový a tabulkový editor a designem byl podle mě dokonce lepší než C64, který jsem si koupil později...

SCORE: Proč jsi změnil koně?

ICE: Hm, C+4 jsem si vlastně koupil omylem a příliš pozdě jsem zjistil, že není kompatibilní s C64. Když jsem ale potom začal hrát hry na C64, byla to prostě nádhara. Vůbec si myslím, že tento počítač je stále nedoceněn a je mi velice líto, že už se na osmibity nevyvrábí skoro žádné hry. Mnohé hry na C64 i dnes předčí některé hry třeba i na AMIZE. Pamatujte na hru LAST NINJA II?

SCORE: Jasně. A vzpomeneš si, jaká byla tvoje první hra na AMIZE?

ICE: To se nedá zapomenout. Když si člověk AMIGU koupí, stráví prvních pár dní a nocí hraním s ní. Pokud má to štěstí jako já, že hraje hru jako POWERMONGER, je to zážitek, který se nedá zapomenout.

SCORE: První hra na PC?

ICE: Bez šance. Vlastní PC jsem si koupil poměrně nedávno a už si nepamatuji, kterou hru jsem hrál jako první. Určitě jsem ale svou první hru na PC nehrál doma, ale pravděpodobně u některého z mých kamarádů.

SCORE: Změníme téma, teď něco o tobě.

Chceš začít dobrovolně, máme se ptát nebo začneme rovnou s mučením?

ICE: Ne, podívejte, já jsem úplně normální člověk z masa a kostí, z nichž jen pouhé dvě jsem měl v životě zlomené. Nejsem kyborg, nejsem zavěšený ve virtuální realitě a kromě toho že hraju hry dělám i spoustu jiných věcí. O některých z nich jsem se již zmínil v čísle 4, ale musím se přiznat, že jsem stejně jako



„Abyste netvrdili, že nechci, abyste mě viděli celého, tady je důkaz opaku: jednou, když jsem byl na výletě v Tatrách jsem s jedním kamarádem šel napřed, zatímco ostatní zůstali nahore na kopci a fotili nás. Ano, ano, ta bílá tečka trochu navlevo od středu obrázku - to jsem já!“

vydavatel trochu zalhal. Ve skutečnosti nemám rád ani střizlivé německé turistiky...

SCORE: Aha, no dobře. Řekni nám, co tyhle knížky... „Trestní zákon“...

ICE: Jeden náš čtenář se po přečtení SCORE 4 mylně domníval, že PF UK je Paňanská Fakulta, což není tak docela přesné. Je to Právnická Fakulta Univerzity Karlovy v Praze a já jsem velice rád, že tuto školu mohu studovat.

SCORE: Proslycháš se, že jsi dříve studoval v Plzni. Teď tvrdíš, že v Praze? Není to nějaká finta? Nekecáš?

ICE: Už jsem říkal, že jsem docela normální člověk a také nic z mého života není žádným tajemstvím. Od října do prosince loňského roku jsem skutečně studoval na PF Západočeské Univerzity v Plzni. Koncem roku jsem zažádal o přestup na pražskou PF a protože mi bylo, stejně jako ostatním žadatelům, vyhověno, studuji v Praze a jsem opravdu rád.

SCORE: Nabízí se otázka, jestli má tvůj přestup do Prahy nějakou souvislost s časopisem SCORE...

ICE: Jistě - v době, kdy jsem dojížděl do Plzně jsem neměl na SCORE, ani na žádný jiný časopis čas. Když mi přestup do Prahy vyšel, měl jsem prostor na školu i na SCORE. Ale už toho nechám, ne?

SCORE: A co je tohle? Kytara? Zahraješ nám něco?

ICE: Ne, dnes ne. Když se podívám na kytaru, mám černé svědomí. Když jsem studoval v Plzni, musel jsem přestat chodit na pravidelné každodenní hodiny a teď se nedokážu přimět k tomu, abych znovu začal. Příští rok ale budu určitě pokračovat. Je škoda přestat hrát po osmi letech, zvlášť když má člověk tak báječnou profesorku jako já...

SCORE: A co tvoje další koníčky - literatura, sex...

ICE: Pokud jde o literaturu, nechcete snad, abych vyjmenovával všechny knihy, které jsem kdy přečetl? A pokud jde o sex, nebudu vám jako Pan Hejtmánek vyprávět žádné zážitky, protože byste mi stejně nevěřili...

SCORE: No, tak teď snad něco pracovního ne? Řekni čtenářům, co si o SCORE vlastně myslíš a co bys chtěl ještě změnit.

ICE: Pro mě je práce ve SCORE obrovským přínosem a potěšením. Stejně jako mě vždycky

bavilo hraní her, bavilo mě i psaní a SCORE spojuje obojí. V současné době se už SCORE začíná podobat mým představám, i když určitě není v ještě dokonalé. Rozhodně vypadá ale tak, jak může časopis o hrách, který má 68 stran vypadat. Snažíme se časopis koncipovat tak, aby byl co do obsahu pestrý a zajímavý. Myslím si, že naše rubriky jsou pro čtenáře docela poutavé a atraktivní, i když „Není člověk ten, kdo by se zalí-

bil lidem všem“ ne?

Z čeho mám ale opravdu radost je design SCORE, který se mi vážně líbí. Jsem rád, že layout dělají profesionállové a každé nové číslo SCORE mě v tom jen utvrzuje. Co bych chtěl změnit? Řeknu vám co změníme. Už brzo se na obálkách přestanou objevovat obličejové a tlačky mimozemšťanů.

SCORE: A náš oblíbený problém. Pirátství a nelegální kopírování her...

ICE: Jasně. Co je to pirátství? Když má někdo doma jednu hru, která není originální je pirát? Nesmysl. Potom bychom byli piráty všichni, to je přece jasné. Nikdo z nás není svatý a každý se v životě s těmito hrami setkal a hrál je. Pokud si někdo hry nelegálně nahrává, je to jeho věc. Pokud se nahráváním hry někdo živí, je to jeho věc, dokud někdo nezazvoní u dveří. Je jasné, že při dnešních cenách her si jen málokdo může dovést kupovat stále nové a nové hry, ale málokdo si uvědomuje, že kdyby si pirátské hry nekupoval nikdo, byly by ceny originálních her nejméně o 50% nižší. Výhody originálních her myslím není třeba zdůrazňovat.

SCORE: Ne, není. Dobře, blížíme se do finále a nás čekají tři obligátní otázky. Takže: Co tě v poslední době nejvíce pobavilo?

ICE: Dealerské leták firmy VOR-TEX, film LIFE OF BRIAN.

SCORE: A co tě nejvíce zamrzelo?

ICE: Mírné zdržení minulého čísla v tiskárně.

SCORE: Půjdeš nás vyprovodit ke dveřím?

ICE: Vypadněte!

Není to tak dlouho, co jsme se proháněli v kobkách her DUNGEON MASTER či EYE OF THE BEHOLDER. Není to tak dlouho, co jsme zápolili s hrami ULTIMA UNDERWORLD a vzpomeneme si i na chvíle, které jsme strávili před monitorem s hrou THE ELDER SCROLLS: ARENA.

Další dlouhé chvílky budeme teď trávit s hrou RAVENLOFT firmy SSI a věřte, že ty chvílky nebudou vyplněny bezcílným blouděním po prázdných chodbách, intuitivním likvidováním známých příšer, samozřejmým odhalováním tajemných logických problémů a prázdným sledováním nezábavného příběhu. RAVENLOFT je nový, po dlouhém čekání je konečně tady a opravdu stojí za to. Pokud na konci článku nebudete vědět proč, není to naše vina.

SSI a ti druzí

Reči o tom, že firmu SSI všichni dobře známe, že je proslavena především svými výtvoři a další věci necháme na jindy. SSI je prostě pojem. Ačkoli jejich hry sahají i do jiných oblastí než AD&D (v neposlední řadě simulace námořních bitev), na poli dobrodružných fantasy her SSI kraluje. Tedy, co do kvantity určitě. Přiznejme, že některé

hry SSI nebyly stoprocentní. Kultovní saga her EYE OF THE BEHOLDER byla sice báječná, ale přísloví o nastavené kaši se uplatnilo i tady, a tak EOB II a především EOB III nesplnily všechna očekávání. SSI ale ve své snaze o udržení trhu neumdlévá a přichází stále s něčím novým. Jmenujme alespoň projekt DARK SUN - SHATTERED LANDS, který byl originálním přínosem do této oblasti her. Teď ale přichází RAVENLOFT a s ním i další jistota - SSI ještě poslední slovo zdaleka neřekl...

Bylo, nebylo...

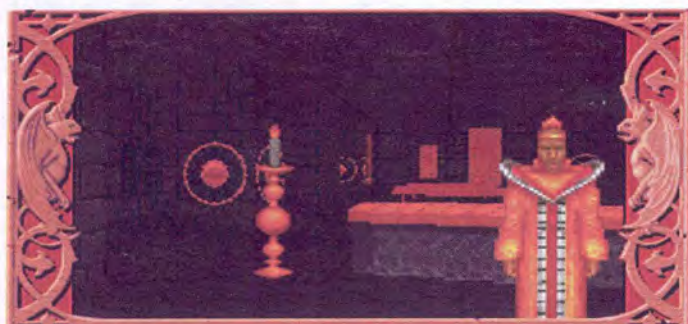
Před dávnými a dávnými časy žil jistý hodný Lord jménem Dhelt a jako každý hodný Lord v hrách byl i tenhle oloupen a dočasně sražen na kolena. Jistý Štrahd Von Zarovich je tím zlým chlapíkem, který ukradl kouzelný Dheltův amulet a se kterým se budeme muset vypořádat. Dobrý příběh, ne?

Ale ne, tohle není zdaleka celý příběh. Ravenloft totiž vede nejen svým zpracováním, o kterém si povíme později, ale zaujme i dějovou linií a nápady, které jsou do

jeho příběhu začleněny. Příběh není jen obměnou vojenského příkazu „Nalézt a zničit“ („Seek and destroy“ pro detailisty), ale svým rozvětvením a myšlenkovou propracovaností jistě zaujme stejně tak, jako například příběh hry DARK SUN. RAVENLOFT tak není přímočarým dungeonem, kdy se hráč vypraví do mnohapatrového bludiště chodeb na jejichž konci je hlavní nepřítel. To v žádném případě! Ravenloft je perfektním napínavým a dramatickým příběhem ve vzdálené pohádkové zemi, který je rozčleněn do řady menších příběhů, z nichž některé jsou pro dokončení hry dokonce zcela nepodstatné.

V ponuré, smutné a tajemné zemi, která na rozdíl například od hry ARENA není nijak rozlehlá, žije či spíše „vyskytuje se“, množství postav částečně charakteru maso-kostního, povětšinou však zakleto-prokletého a starobylo-duchovitého. Všechny tyto postavy mají svoje problémy a svoje příběhy - duše jednoho je zakleto do zrcadla, jiný má menší problém se svojí vikodlačí podobou, další duch chce očistit čest svojí rodiny a jiné trápí obdobné starosti všedního dne. Na nedostatek nápadů a nudnost příběhu si tedy autoři Ravenloftu nemohou stěžovat.

Ravenloft



Teď už je to lepší, ale ještě před chvílí měl tenhle církevní hodnostář obvyklý problém - jeho duše byla zakleto do zrcadla...



Propracovanost detailů je v RAVENLOFTU skutečně neuveditelná.



Člověk má někdy chuť se na všechno vykašlat, prostě si jen tak sednout na židli a sedět. Ale radši ne, vsadím se, že by tahle židle mohla vrzat, a to by bylo i na mě moc!



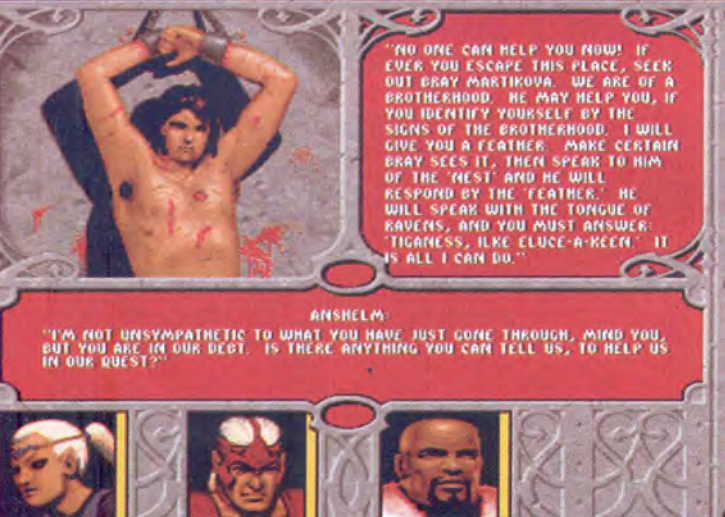
"ARE YOU SPEAKING TO ME? BOOKS ARE THE FOREST & MAGICAL JOURNEYS THROUGH, MY FRIEND, SOMETIMES COUNTING HERSELF LUCKY TO FIND A TREASURE HIDDEN IN THOSE PAPER LEAVES. OH, BUT PLEASE, ALLOW ME TO EMBARRASS OUR HOST. YOU SEE, I'VE GROWN BORED WITH HIS ATTEMPTS TO WIN MY TRUST WITH BLAND TALK AND FALSE FRIENDSHIP. MIGHT AN ELVEN MAGE FROM SITHICUS SIGN ON WITH YOU?"

ANDREW:

"I'VE NEVER SEEN AN ELF CLOSED UP WITH BOOKS AND SOFT CHAIRS BEFORE, SOOTHING HER SORROWS WITH TUIKA. SEEMS A PITY, DOESN'T IT?"



Potkat ve starostově domě krásnou, i když mírně alkoholicky založenou elfku je příjemné a vzrušující.



Některé pohledy ve hře jsou ale poněkud morbidní a nevhodné pro nesadistické národy mezi námi.



Názorný příklad nevhodnosti dlouhého pobytu na sluníčku.

Neveselý, truchlivý, jsou ty kraje...

Dalším kladem, kterým se Ravenloft děří do popředí je jeho naprosto vynikající atmosféra. Jediné štěstí je, že pod tímhle článkem není podepsán náš nejmenovaný milovník hororů (jen pro pořádek uvedme, že je to ANDREW, ale pšššš - je to jen mezi námi). To byste se totiž v recenzi prokousávali obvyklými obraty jako „báječná krvavá nálada“, „nádherně brutální orgie“, „veselé krvavé hody“, „dokonalé temná pařba“ atd. I tak ale musíme chtít nechtět přiznat, že atmosféra Ravenloftu je vynikající. Ne snad proto, že se hráč občas cítí jako hlavní hrdina filmu „Návrat živých mrtvol 398“ či „Terminátor 56“, když svými meči, dýkami a bojovými kouzly posílá do nebička či do peklička houfy oživlých mrtvol, kostlivců, skřetů, duchů, pekelných psů a dalších klasických fantasy příšer, ale prostě proto, že atmosféra vytvořená a udržovaná nejrozličnějšími prvky dodává Ravenloftu nezaměnitelný charakter.

Po chvíli hraní se totiž hrdinové trochu rozkoukají po nevelkém světě Ravenloftu, který je obklopen neprostupnou mlhou, která přináší smrt a kterému dominuje hrůza, utpíná a rozklad podhradí démonického zámku, jemuž

vévodí hrabě Von Zarovich. Nejsou to jen stovky kostlivců přibitých ke kůlům s nápisy jednoznačně hlásajícími nevhodnost jakéhokoliv odporu proti hraběti, rozpadlé domy v jediné vesnici Borovia, pusto a prázdno po ulicích, houfy vylodlaků v lesích, hřbitov zamořený duchy a vampiry, opuštěné podzemní jeskyně i kostel plný pekelných příšer. Jsou to také rozhovory s postavami, které jsou naplněny zoufalstvím a strachem, ale i touhou po útěku z příšerného a prokletého světa a třeba i touhou po dobrodružství, takže řada charakterů je ochotna nechat se naverbovat na další cestu.

Ravenloft je hrou, kterou nebudete jen tak hrát. Je to hra, kterou budete žít! Proniknete do nálady a budete stržení nepřekonatelnou atmosférou a touhou po dobrodružství. Budete čekat plni napětí první setkání s hrabětem, když uvidíte v animované sekvenci kočár bez kočho, který vás přiveze do jeho tajemného zámku. Budete příjemně překvapeni, když v domě starosty vesnice Borovia naleznete spanilou elfku, která sice dočasně nalezla zálibu ve starostově víně a budete příjemně překvapeni, když se k vám bude chtít připojit v cestě za vzrušením a dobrodružstvím. Budete žít i desítkami dalších příhod a příběhů, které ve hře potkáte a budete rádi, že tomu tak je.

A přece se točí...

Tohle všechno by ale nebylo ničím významným a strhujícím bez dalšího důležitého prvku Ravenloftu. Tím prvkem je zpracování hry, tedy naprosto úžasné a strhující zpracování, mám-li být přesný. Již v minulém čísle jsme vás informovali o tom, že Ravenloft bude graficky strhující a převratný. Nezbyvá než říci, že je ještě více strhující a převratnější, než si vůbec dokážete představit.

Věřte nebo nevěřte, ale veškeré prostředí hry - lesy, louky, vesnice, podzemní chodby, hřbitovy, kostel atd. je vykresleno naprosto detailně a převratně. Smysl pro detail je u SSI obrovský a tady je doveden do nejmenších podrobností. Stačí se je podívat na interiéry místností plné židlí, stolů, obrazů na stěnách, prohlédnout si větvičky na stromech či chodby v podzemí. Tohle všechno se pak plynule otáčí a pohybuje ve všech směrech, stejně tak, jako jsme zvyklí z her Ultima Underworld, Doom, Arena atd. Díky obrovské škále možností jak animací urychlit snížení detailů je pohyb rychlý i na pomalejších počítačích, což jistě přidává na hrátelnosti. Kromě toho je tady originální prvek nazvaný „step movement“. V podstatě jde o to, že pokud vám nezaleží na realismu pohybu, můžete se pohybovat jako v klasickém „dungeonu“ po jednotlivých čtvercích, čímž se pohyb mnohonásobně urychlí, ale radost z plynulé animace zmizí. Nicméně pokud si SSI dali s vytvářením světa Ravenloftu a pohybu v něm práci, povedlo se jim to rozhodně na výbornou!

Blízká setkání nejrůznějších druhů

Jedním z faktorů, který činí hru tohoto typu zajímavou je systém bojů a samozřejmě kouzel, která dodávají každé fantasii ten správný nádech. Musím říci, že takový systém bojů, jako u Ravenloftu jsem ještě nikdy neviděl (i když já toho ještě neviděl...). Souboje neprobíhají tak, že hráč se svojí skupinou přiběhne k potvoře a párkrát ji sekne či píchne. Všichni nepřátelé jsou totiž velice agilní, a tak čile pobíhají okolo a útočí z nejrůznějších stran. Nutno přiznat, že pokud je hra nastavena na pohyb po čtvercích „step movement“, není šance nikoho zasáhnout, ale při plynulém pohybu a otáčení jsou souboje báječné - otáčení na strany, sekání různými

score	90%
Název hry:	RAVENLOFT
Výrobce:	SSI
Žánr:	Horror
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	95%
Grafika:	95%
Zvuk:	90%

ných potvor (je možné zvolit, na kterou potvoru bude útočeno), ústupy a útoky... srdce každého bojovníka zaplesá.

Magie je ale kořením každé pohádky, neku-li pohádky od SSI. Dobrou (či špatnou, pro odpůrce SSI) zprávou je, že systém kouzel je stejný, jako u všech ostatních SSI her - stejná kouzla, učení se nových kouzel z nalezených svítek, daný počet kouzel na každou dosaženou úroveň zkušenosti, nabývání kouzel při spánku atd. Na tom všem je ale báječná jedna věc - všechna klasická SSI kouzla si tady můžeme prohlédnout v dokonalém 3D provedení - efekty kouzel jsou nádherné - ohnivá kouzla, elektrické blesky, světelná kouzla, ledové bouře, ohnivá pásy... srdce každého mága zaplesá.

Za zmínku stojí také nádherné animované sekvence v SVGA doprovázející hru stejně jako naprosto dokonalé vykreslené postavy ostatních charakterů a postav, které se na nás v nejvyšším rozlišení usmívají (případně cení zuby a drápy) z monitoru. K dokonalé atmosféře přispívají i takové maličkosti jako zvětšeniny zaschlých pergamenů či nápisů na zdech, které je možné si kdykoli prohlédnout. Nás všechny se smyslem pro módu jistě potěší možnost oblékat své hrdiny do nejrůznějších kápí, pláštěků, brnění a tunik, což sice zkušené dobrodruhy nijak nepřekvapí ale protože je jakákoli změna v oděvu znázorněna na velkém a krásném barevném obrázku hrdiny, jistě nám bude záležet na pěkném oděvu...

Konec dobrý, všechno dobré

Ano, Ravenloft je další z řady dungeonů SSI. Jenomže se mu svým obsahem podařilo ubránit se zařazení do jakékoli škatulky - nelze jej totiž s ničím konkrétním srovnat - grafické zpracování jako ARENA či ULTIMA UNDERWORLD v dungeonu typu EYE OF THE BEHOLDER, příběh na relativně malém prostoru podobně jako VEIL OF DARKNESS... Ať už se ale snažíme srovnat Ravenloft s čímkoli, jedno je jisté - jedná se bezesporu o jednu z nejlepších her tohoto druhu! ICE

The Horde

score **74%**

Název hry:	THE HORDE
Výrobce:	Crystal Dynamics
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

Ohryzali ploty, zdupali úrodu, požrali obyvatele, rozmlátili domky, rozštípali stromy a pohltili dobytek - to všechno jedna jediná horda. Do království přišly těžké časy...

DRUHÁ STRANA MINCE

Nesmysl. Bludy. Mláčení prázdné slámy. Zneužívání důvěry čtenářů. Sabotáž...OK, skončíme tu trapnou záležitostí. HORDE je totiž naprosto SUPER! Myslete si o mě co chcete, myslíte si o HORDE co chcete, ale je SUPER. Tak dokonale skloubení bezvadné strategie s grafikou strhující podívanou už tady dlouho nebylo a zase dlouho nebude.

ICE



„Já Jaia, královna všech stromů vás varuji: kouření způsobuje rakovinu, v jedné cigaretě...“



Z autorského týmu nás zaujal Ken.



Klídek před bouří - horda už si brousí zuby o kameny.



Zúrodňování bažin je nevědná práce ...



Vidiš, vidiš, nenechal jsi se očkovat a teď to máš.



Krávy na poušti často trpívají tropickými průjmy, v této hře jsou však imunní, ba dokonce nevyměšují vůbec!



Jatka ...

Tak to zase zapí-
nám. Dneska mám na progra-
mu Hordu. Strkám disketu do
drivu a spouštím instalaci, pak
chvilu žongluju s disketama
a hra je připravena ke spuště-
ní. Už při úvodním logu je mi
jasné, že s instalací zvukové
karty problémy nebudou,
Horda si můj Soundgalaxy Pro
detekovala sama. Už po něko-
líkaté přemýšlím o tom, proč
se z vyhledávání zvukových
karet někdy stávají nechutné
orgie, když si některé hry
dovedou vše zjistit samy. Teď
už civím na intro a vida, nevy-
padá špatně. Seznamuji se
s králem Winthropem, jeho
rádcem „High Chancellorem“
a s utápnutým sluhou
Chaunceyem. Celá scéna vypa-
dá jako pokus o divadelní
představení s demontními
herci. Zachraňuje to ale sku-
tečnost, že příběh je podáván
s nadsázkou. Už tu totiž byly
případy, kdy podobné
dementní extempore bylo
bráno vážně (např. Legend of
Kamasutra nebo jiné rádoby-
interaktivní tituly na CDčkách).
Příběh je jednoduchost sama:
příhloupý sluha pocházející
z rodu pasáček ovcí zachrání
krále před zadušením peče-
ným krocanem a dostane za
to titul rytíře a kus země
k tomu. V jeho hvězdné karié-
ře, která se tímto právě začala,
mu brání dvě podstatné věci:
za prvé je to těžce zlý králův
rádce, který Chaunceye noto-

Nakupovat můžete jak v Biomarketu, ale tady mají i draky.



Deal with Roscoe
Who cares if the other dragons think Roscoe is a moron -- at least he's our moron!

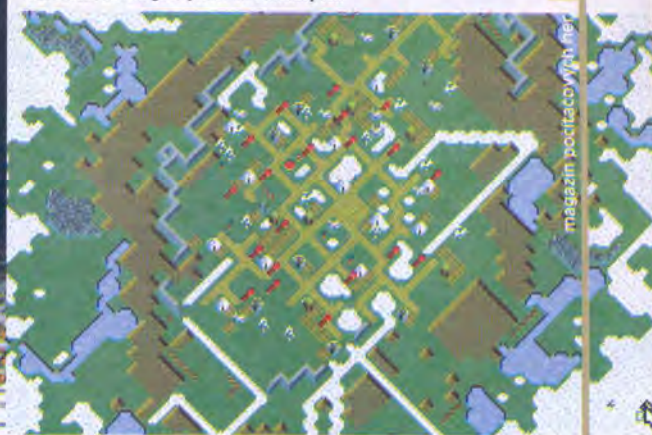


6.67

RECENZE

score

V poslední, zimní zemi, je opevnění středem zájmu. Bílé stopy ukazují, kde sněžní hordlingové prolomili ochranný val.



ricky nenávidí a nejráději by ho viděl na mučidlech a za druhé je to horda. Horda je dobrovolné sdružení všežravých zrůd a příšerek všeho druhu. Jejím cílem je vyhlazování vesnic a jejich obyvatel. Co mohou, ožerou Hordlingové na kost, co nemohou, snaží se zdemolovat. Procházka vesnicí po nájezdu hordy vypadá jak exkurze do cikánské čtvrti - občas se zrůdy pouštějí do baráků s takovou vervou, že z domu zbyde jen komín či ohlodané dveře. V kombinaci s manickým škodolibým rádcem se situace stává pokročile potížovou.

Brzy jsem zjistil, že manuál mi toho moc neporadí. Po pár minutách mi ale došlo, že žádných rad ani není třeba, protože hra je tak jednoduchá, jak jen strategie kombinovaná s bojem může být. Průběh Hordy je už od počátku rozdělen do dvou fází - stavět vesnici (strategie) a bránit vesnici (akce). Zjistil jsem, že podle hesla „těžko na cvičišti, lehký na bojišti“ budu muset připravit vesnici na horší časy. Ještě přesně netuším, co mě čeká, začínám experimentovat s budovatelskou činností. Zkouším sázet stromky, stavět ploty a nastražovat pasti s bodáky. Domy ani cesty stavět nemůžu, kromě kopání příkopů s vodou nemůžu dělat vlastně vůbec nic. Všimám si přesypacích hodin - aha, běží mi čas a písek už je skoro odsypáný. A už je to tady! Z repráků se táhnou skučivé zvuky, přichází nájезд hordy. Na obrazovce se uprostřed mé minivesničky objeví dlouhán s mečem. Rychle zjišťuji, že je to Sir Chauncey, tedy vlastně já sám a ženu se do útoku. Z útoku se vyklube trapné flásko, protože zatímco je moje postavka motá pod tíhou meče, syté červení hordlingové ožirají všechno, na co přijdou. Brzy už není, co by sežrali. Když poslední vesničan volá o pomoc a mizí v hubě nejbližší potvory, dochází mi, jak byl můj výkon mizerný. Konečně pozvedám meč a s pocitem vlastence při obraně Matičky Rusi rozříznu červenou bestii vejpu. Vesničan z ní, kupodivu, vypadne celý, vypadá sice tro-

chu „natráveně“, ale co se újmy na těle týče, pouze se mu točí hlava. Pobídnut prvním úspěchem, běžím sekat do dalších hordlingů. Když je po všem a hudba opět spokojeně bublá apatické techno, vidím, že si moji dva přeživší vesničané přilíši nelámou hlavu nad ztrátou téměř všech svých blízkých a spokojeně si pěstují obilniny na polích vedle domků. I když některé z plodin připomínají spíše marihuanu, ovšem ve středověku se to tak nebere - tenhle chlap na mor, tenhle na předávkování a tohohle pohltí hordling, co se dá dělat, čáp brzy přinese nové člověky (výraz člověky je odvozen od „potkávám spoustu člověků“, kterýto obrat do české mluvy uvedl svým repertoárem známý český houslista Vilém Čok, nebo že by to byl klavírista? He He).

O hodinu později: pokud správně počítám, už se mi vesnička rozrostla na celých deset domků. Koupil jsem si první dvě krávy, ale postavil jsem je do ohrady hlava-ma proti sobě. Netušil jsem ale, že krávy v této hře jsou nemobilní, tj. jsou bez mozku a ochrnuté, takže se nemohou hýbat a pasou se stále na jednom místě, kde pochopitelně vyluxovaly všechnu trávu a já je musel přemístit a louku oškubanou na kámen přeorat. Co se týče nájездů hordy, docela dobře se třífí o dřevěné ploty a jámy s kolkly. Stejně mi ale vždycky půl vesnice sežerou, protože za těch pár zlatek, které mi nesežraná úroda a krávy měsíčně dají, těžko obrním vesnici na úrovni Stalingradu. Asi nejsem takový strateg jako Stalin, ten by se s tím nemazal a poslal by celou Hordu na Gulag.

O pár dní později: právě dozrívají poslední fanfáry a Horda je dohraná. Sedám si a píšu, to, co právě čtete. Takto z retrospektivy se na Hordu dívám jako za zajímavou strategii pro začátečníky, která se ke konci stává trochu jednotvárnou a euforie z počátečního budování přejde spíše v monotónní výstavbu alá Jižní Město. Pravdou je, že boje s útočícími hordami zůstávají napínavé až do konce prostě proto, že žádný člověk se nerad dívá na to, jak slizké červené potvory polykají výsledky jeho práce. Jak vidíte na obrázcích map z pokročilejších úrovní, vystavět větší města už nějakou tu práci znamenalo. Pokročilejšími úrovněmi myslím nové země, které vás král poše osidlovat, přežije-li vaše usedlost v předchozí úrovni určitý počet let. Doba požadované výdrže se postupem času zvyšuje, tj. v první úrovni „Shimto Plains“ stačí vydržet pouze dva roky (tedy celkem osm ročních období, což znamená osm nájездů hordy). V druhé úrovni „Tree realms of Alburga“ již strávíte roky tři, v bažinách „Fetid swamps of Buuzal“ čtyři, atd. V poslední, zimní krajině, strávíte celých šest let, což je už docela nudné. Mezi každou úroveň vidíte kus veselého příběhu. Čím více dostáváte odměn a zemí od krále za úspěšný boj s hordou, tím rozduřenější králův rádce je. On to totiž vlastně není jen obyčejný rádce, ale to vám raději nebudu

prozrazovat. Vítanou změnou jsou přechody do nových zemí, kdy se radikálně mění grafika a hudba a vy si zvykáte na nové podmínky. Přibudou také zatím nepoznané nutnosti jako vysoušení bažin, zavodňování pouště, odklizení sněhu, apod. Hordlingové se také mění. Sněžní umí plácet ze sněhu koule a házet je, lesní šamanové se umí teleportovat, takže neustále unikají vaší chytivé sekeře a pouštní zrůdičky běhají pod pískem.

Obzor strategie se časem rozšíří o možnost stavění stráží na důležitá místa. Budete si moci rozmístit lučištníky a bojovníky okolo celé vesnice, aby vám pomáhali při boji. Stejně jako krávy jsou, bohužel, bez mozku, takže pouze stojí na místě a máchají kylem nebo střílí lukem na všechny strany (často i do vás). Kromě zoldnéřů si můžete nakoupit i další vymoženosti jako pevnou kamennou stěnu, kterou se hordlingové jen tak neprokoušou, krysařskou píšťalu, jež v boji přivolává potvory k vám, takže stačí jen máchat mečem. Můžete si zavolat na pomoc i draka chrličího oheň na všechno, co se hýbe. Buhužel páli i vaše vesničany, jejich obydlí, dobytek a stromy, tudíž doporučuji přivolávat ho pouze v bitvách mimo vesnici. Vhodnou pomůckou je teleportační prsten přenášející v boji na libovolná místa na mapě a boty Speedovky, se kterými vám rychlejší hordlingové budou strouhat mrkvičku leda tak o čepel meče. Extra předměty si můžete nakoupit na konci každého roku, ale ještě ve hře si za ně musíte platit v momentě, kdy je chcete použít. Dostávám se tak nepřímo k určitému problému a to jsou peníze. Je jich totiž poskrovnu. Když nic jiného, sežerou vám hordlingové alespoň políčka, která jsou vaším hlavním zdrojem obživy. Pomůcky jsou sice hezká věc, ale cena nejedné u nich přerůstá tisíc zlatých, takže si o ní můžete nechat leda tak zdát. Dalším finančním příjmem jsou krávy a stromy. Chování krav je ale drahá a riskantní záležitost. Drahá proto, že jedna kráva stojí celých sto zlatých a riskantní proto, že hordlingové jdou po kravách jako skini po Sládkovi.

Můžete si sice pastvinu obehnat plotem, ale brzy narazíte na další nepříjemnost: počet plotů, zdí a hlídkujících vojáků je limitován! Nechápu proč tomu tak je, možná u vojáků, ale proč je limitován počet zdí je pro mne nepochopitelné. Ke konci hry, kdy se na vojáků již hodně spoléháte vám občas všichni vyhlásí stávkou a zmizí. Prostě zmizí a vy je musíte nakoupit znovu. Jak bez nich útok přežijete je ve hvězdách. Ve hvězdách jsou také meteory, nejednou bác a puka vesnice neexistuje, možná to bylo myšleno jako vtipná vložka, ale ve skutečnosti to znamená nesmírné potíže s výstavbou vesnice.

Co se zpracování a prezentace týče, tahle hra nemá chybu. Hudba kolísá mezi pracovním technem a bojovým pokřikem, zvuky skvělé a reálné. Zvláštní pozornost si zaslouží animace s vysokou úrovní detailu. Pohyb

malých základních hordlingů je rajska hudbou pro oči. Jak se hordling nádherně žravě usmívá a hopsá z nožky na nožku se snad ani nedá popsat. Po spapání velkého sousta se každý hordling patřičně nafoukne a chvíli stojí a hladí si břicho (to je také ten správný moment nepozornosti, kdy ho můžete rozseknout velpůl a vysvobodit jeho sousto). Chauncey i potvory běžně chodí pod vodou a voda vůbec je zdrojem lecjakých radovánek - například padne-li do ní mrtvý hordling, zůstane plavat na hladině a ostatní, Chauncey nevyjímaje, po něm můžou přejít, přičemž se plovoucí tělísko při každé zátěži maličko potopí pod hladinu, roztomilé, ne? Nebo jak krásně hordlingové umírají, když je spalujete plamenometem a když padají do jam s bodáky, prostě N-A-D-H-E-R-A! Avšak, jak už jsme si řekli několikrát, zpracování může být sebelepeší, ale na hrátelnosti přidat nemusí. Horda je toho dobrým příkladem: je na co se dívat, ale až se všechno okouká a přejde na strategii jako takovou, dostaví se nuda. A to je chyba. To, co teď napíšu, bude možná vypadat jako melancholie nebo vzpomínka na staré dobré časy, ale budiž. Bylo nebylo, hrál jsem asi před šesti lety na Sinclairu ZX takovou malou hru, neměla ani půl mega. Jmenovala se Colony a byla velmi podobná Hordě, tedy graficky a zvukově byla samozřejmě nesrovnatelně horší, ale celá potíž s Hordou je prostá: Colony, stará dobrá Colony z roku 1985, od dnes již neexistující firmy Mastertronic byla asi stokrát lepší strategií a Horda je pouze její slabou kopií. Kdo Colony tenkrát viděl, toho jistě nemusím přesvědčovat, protože z vlastní zkušenosti ví, že tomu tak je. Kdo ji neviděl a srovnávat nemůže, inu těžko bych vás přesvědčoval, jak mohly hry na 8mí bitovém počítači být lepší než na našem nadupaném 100MHzovém PCčku 32bitu, ale bylo tomu tak a klíčem k odpovědi na otázku „Jak je to možné?“ je hrátelnost.

ANDREW



Kotva je symbolem naděje. S pojišťovnou stejného jména ale moc bezpeční a nadějní nebudete.



Tahle překerní situace se přihodí těsně před koncem hry. Mimochodem - ten gumový panák je Joey!



Bazének v nejnižším patře je roztomilý, škoda, že v něm neplavou moje oblíbené kachničky.



Škoda, že se Fosterovi nedostane žádné z inzerovaných služeb, i když by určitě NUTNĚ potřeboval větší zadnici...



Jeden ze tří soukromých pokojů, do kterých se v průběhu hry podíváte.

ROTUJÍCÍ MINCE

Hele, kolik chceš dát tomu STEEL SKY?

Hm, no to teda vážně nevím...

Ale já bych tomu dal málo...

Nesmysl, seš konzervativní, netolerantní a zatvrzelej, dáme tomu hodně!

Dáme tomu málo.

Hodně!

Málo!!

Hodně!!!

Málo!!!

(následující část jsme z technických důvodů vynechali, protože postupem času přechází rozhovor v nerozpoznatelnou vrávu. Pokračujeme po dvou hodinách a lékařské pomoci)

OK, takže BENEATH A STEEL SKY je relativně nová a zajímavá hra firmy VIRGIN GAMES. Jedná se o klasickou ADVENTURE ve sci-fi stylu od autorů proslavené hry LURE OF THE TEMPTRESS, týmu REVOLUTION SOFTWARE. Kromě nejruznějších kladů, o kterých se zmíním později je v krabici také báječně nakreslený comics s příběhem...

...příběhem známým již z tisíce a jedné ostatních

adventur. Jen se podívej, v Beneath the Steel Sky hraješ klasického hrdinu Fostera, kterého neznámí padouchové unesou z pouštního tábora do uzavřeného města. Foster pochopitelně nemá zdání, co se děje, a tak se musí chovat jako děčko po ztrátě paměti, aby se ve městě zorientoval...

...a naprosto originálním způsobem přišel na důvod svého únosu cestou po úrovních přetechizovaného města budoucnosti ve kterém platí zásada, že nejchudší lidé s nejnižším společenským statusem žijí nahoře v znečištěných a špinavých zónách, zatímco nejbohatší přebývají u země...

...což je pochopitelně pravý opak logického trendu, že boháč stává sídla v horách a v nejvyšších patrech obřích mrakodrapů, ale budiž. Jako naschvál přišla místní policie po bouračce helikoptéry s nápadem zablokovat všechny výťahy, přičemž všechny výťahy v této hře znamená jeden na každém patře.

...ale nic z předešlého není ničím nepochopitelným, protože výťahy jsou zablokované proto, abys právě TY jako Foster nemohl uprchnout a pokud jde o „jeden výťah na každém patře“ v žádné hře přece není možné znázornit všechna místa, která by tam „měla být“. Co takhle argument „Jak to, že ve hře Police Quest IV, která se odehrává ve městě můžeš mluvit s menším počtem lidí, než je počet obyvatel Los Angeles...“, v BENEATH A STEEL SKY je pochopitelně jen ČÁST města, ve které je jen ČÁST veškerých výťahů, což znamená jeden na každou ČÁST patra, jasné ne? Ale tohle je stejně jen rejpnání, abys mě naštvál, to je

přece jasný. Vem si třeba atmosféru...

...ano, atmosféra stojí za povšimnutí. Podle autora komiksu jménem Dave Gibbons, který se na tvorbě hry aktivně podílel jde o postmoderní civilizaci žijící v komunisticky laděných kastách ve městech hermeticky uzavřených před toxickou krajinou. I když by grafika navozovala určitou Gigerovskou skepsi a černé vize budoucna, přihlouplé postavy a naivní rádobýčerný humor navozují spíše dojem nevyvážené parodie. Tak už to ale bývá, když si autoři nejsou jisti, zda se přiklonit ke komedii či tragedii, na podobnou nerozváženost dojel například Freejack...

...no dobře, na rozdíl třeba od INNOCENT UNTIL CAUGHT nebo SIMON THE SORCERER to rozhodně není bránci - trhající - slizky - budící - extra - srandovní - trhák, ale některé scény jsou docela roztomilé, když už ne SUPER humorné. Třeba proces u soudu, který pološílený soudce koncipuje jako zábavnou show typu „Kultura za sto“ anebo rozhovory s robotem jménem Joey, který je mimochodem tím úplně nejoriginálnější nápadem ze hry. Foster si ze svého nejoblíbenějšího robota zničeného při únosu schová mozkový obvod, který postupem hry strká do různých jiných robotů, kteří pak přejímají Joeyovu inteligenci - od domácího čistícího robota přes svářeče, medika až po androida. Anebo co třeba virtuální realita...

...ale ta už tak originální není. Stane se z tebe ubohá postavička procházející poloprázdnými místnostmi. Tobě to možná nevědí, ale mě připadlo zvláštní, že vstupy do místností s vyšší prioritou hlídají ochní

bulvy. Představ si, že se chceš po moderně napojit na Fukův harddisk, objeví se oční bulva a říká „Dvě pade jinak padej“. A bulvy, které se dají oslepovat blokovacími programy nejsou jedinou hloupostí v této virtuální NAIVitě. Snad někdy přistě, takhle si virtuální REALITU opravdu nepředstavuju.

Virtuální realita je totiž co do provedení opravdu slabší a já jsem rád, že jsem o ní nemusel psát, protože, konec konců, jsem to já, kdo STEEL SKY obhajuje a VR se tady vážně ke kladům nepočítá. Co je ale báječné je systém informačních terminálů, které jsou roztroušeny po celém městě a do kterých má přístup každý majitel identifikační karty. Na druhou kartu potom pochopitelně závisí druh poskytovaných informací a na konci hry už má Foster celkem slušnou sbírku ID karet rozličných majitelů, povětšinou zesnulých.

Majitelé zesnuli proto, že se ti připlétli do cesty, ale to má svůj důvod, který je odhalen až neskutečně labilním rozuzlením, které se snaží hrát lidem na city, ale nějak se mu to nedafí. Nad lidmi v této vizi budoucnosti a nad jejich povoláním by nejeden sci-fista zaplakal. Udělal by to proto, že



Většina hry je ale přes všechno značně červená ...



Všechny soubory ve VR jsou značeny symbolicky a přehledně, i když trochu nudně.



Zemřít je v BENEATH THE STEEL SKY překvapivě snadné. Ale po smrti si alespoň poprvé vidíme do tváře...

jsou úplně obyčejní. Žádné dráty čouhající z mozku a železné klouby 'a lá Tetsuo, jsou to obyčejní upachtění troubové a pracují jako dělníci, doktoři, majitelé cestovních kanceláří nebo policajti. Kromě terminálů na ulicích a velkého počítače v podzemí nenajdete prakticky žádné sci-fi nápady, dokonce ve hře nenajdeme ani žádné delší animované úseky, jako tomu bylo v Innocent Until Caught.

Hmmmm, kolik je sci-fi nápadů v INNOCENT UNTIL CAUGHT, mimochodem? BENEATH A STEEL SKY není hi-tech - mega - advanced - cyberpunková báje, ale je to víze. Víze budoucnosti, která není příliš vzdálená, ale podle vývoje dnešního světa nijak nereálná. Kdo říká, že všechny dobré adventury z budoucnosti musí být přeplněny nablýskanými a fantastickými vynálezy budoucnosti. Je to styl a atmosféra, která hru dělá něčím dobrým. A ačkoli má STEEL SKY relativně málo lokací a možná to není taková legrace, rozhodně si za atmosféru zaslouží ocenění, když už nic jiného.

Pojďme si ale říci něco o prezentaci. Už skoro

před půl rokem Virginii ohlásili, že Steel Sky vyjde za měsíc, od té doby pravidelně každý měsíc ohlašovali, že hra právě vychází. V průběhu této nechtuté demagogie vydali všechny anglické časopisy předběžné recenze na hru, která vlastně ani neexistovala. Pak byly rozeslány prospekty a plakáty, přišla nám dokonce prázdná originálka! Nakonec s velkými fanfárami dorazila hra samotná, u které jsem našel hezký komiksový úvod, bezvadný Security Manual a běžný manuál. V nejvyšším vytržení jsme KONEČNĚ hru nainstalovali, spustili a zjistili jsme, že to zas tak horké nebude.

Jenže my tady nejsme od toho, abychom posuzovali reklamní kampaně, ale hru jako takovou. Oba přece víme, jak dlouho už se čeká na hru DUNGEON MASTER II a kolikrát už měla být na trhu. Oba ale taky víme, že až DM II vyjde, zavřeme se oba ve svých doupatech a budeme pařit jako blázni. A víme, že nás nikdo nepřinutí k tomu, abychom téhle hře dali málo procent. Ale to je jedno. Jenom nechci, abychom vypadali jako zaujatí - reklamní kampaň nemá na kvalitu hry žádný vliv. Pro pořádek - Ale nechme to, dáme se do něčeho jiného - co takhle hrátelnost a zábava. Uznávám, že hra je co do zábavy dost nevyvážená - zatímco začátek má celkem svižný spád, ke konci už hra trochu ztrácí a ačkoli jsem tady jako "kladas", musím říct, že se mi nelíbí nutnost neustále se vracet do již prozkoumaných a známých míst, ale na druhou stranu - v LURE OF THE TEMPTRESS se člověk taky pohyboval po stejných místech, ale oproti LURE je STEEL SKY opravdu pozadu. Nebo?

Ano, i když byl STEEL SKY ohlášeno jako krok dopředu, Lure of Temptress se nevyrovná. Velkým kladem tohoto minulého projektu od Revolution Software byla bezvadná interakce mezi charaktery. To kvůli nim vás nenudilo neustále se motat v prozkoumaných místnostech. Ve Steel Sky vás hloupé postavy ničím nezajímou. Navíc je tato hra velmi jednoduchá, od začátku do konce je vám jasné, kam to všechno spěje, co bude dál a jak je na světě hezky. Potíž je v tom, že občas narazíte na zcela nelogické zákrysy, se kterými vám žádná intuice ani vyslýchání lidíček nepomůže. Uvedu jeden z všech: získáš sklenku, na níž je několik otisků barmana, které evidentně potřebuješ k otevření dveří za barem. První, co tě napadne, je pospíchat za doktorem a nechat si otisky implantovat. To jsem také učinil, ale ouha, u doktora ti nepřibude žádná další otázka! Co teď? Je to jednoduché, prostě skleničku doktorovi dej. Ale proč? Vždyť všechno v této hře je založeno na interakci, že by autoři vytvářeli umělé zákrysy, aby se toto kratičké fiasko zdálo delší?

No, tohle nevypadá jako moc konstruktivní dialog, protože kalkuloval s hrou jako s fiaskem... no, neví. Rozhodně ale nesouhlasím s tím, že by příběh nebyl dobrý. Člověk je celou dobu v nejistotě. Od začátku není jasné, proč byl Foster unesen a kdo nebo co za tím vším je, a i když konec není zrovna nejlépe proveden, rozhodně je překvapující, což ovšem neprozradíme, protože bychom pokazili hráčům požitky z té nádhery (no, tohle taky není zrovna objektivní).

Jedním z míst, kde lze vstoupit do světa Virtuální Reality je budova Bezpečnostní služby.

score	70%
Název hry:	BENEATH THE STEEL SKY
Výrobce:	Revolution software/Virgin
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

Věc je v tom, že příběh není hráči jasný ani po dokončení hry. Závěr je naprostým zklamáním a hráči vystanou otázky typu „Kdo byli ti androidi seřazení v koslete?“, „Kdo a proč zabil Anitu?“, „Co vlastně ten Fosterův otec chtěl?“, apod. Výsledný pocit je nijaký, zdálo se mi, že celé to tahání se Steel Sky bylo zbytečné. Byly tu mnohem lepší a rozsáhlejší adventury, pravda je, že bych takovýhle výsledek zrovna od Revolution Software nečekal.

Nikdo netvrdí, že STEEL SKY je hrou na vrcholu žebříčku slávy těch NEJ her všech dob, ale rozhodně to není propadák. Je to standardní adventure se vším, co k ní patří. Někomu se může líbit jako mě, někomu ne, ale rozhodně ji nebudeme zahazovat. Není to nic extrémně vyjimečného, BENEATH A STEEL SKY je prostě další z řady. Necháme ji tak jak je.

A takhle se dohadovali:

ANDREW

a

ICE

score **90%**Název hry: **ULTIMA 8 - PAGAN**

Výrobce: Origin

Žánr: Fantasy

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:Originalita: **80%**Atmosféra: **90%**Grafika: **90%**Zvuk: **85%**

Jedna počítačová legenda se objevuje v novém hávu. V osmém díle úspěšné série o Avatarovi změnila firma ORIGIN nejen optiku pohledů a ovládání, ale ani vlastní scénář děje nemá s minulými díly mnoho společného. Hra je tak pochopitelná i pro ty, kteří se s Ultimou sejdou poprvé. Ohromný tým programátorů pozval tentokrát k práci i jazykové specialisty a PAGAN se objevuje na trhu současně ve verzích anglické, francouzské i německé.

Nejprve něco k ději:

Když jeden ze služebně nejstarších hrdinů počítačových

her osvobodil „Hadí ostrov“ z vlivu zlého Guardian, neodešel do důchodu, ale byl dosti nelitostným způsobem vyhozen do dalšího podivuhodného světa, totiž na Pagan. Tady se žilo dlouho klidně a mírumilovně, ve spokojených městech i kontinentech. Obyvatelstvo radostně budovalo svůj kapitalismus. Lidé, tehdy nazýváni Zealeany, vyhlásili tři **vásně za božstva**: Lásku, Nenávist a Lhostejnost byly uctívány jako Amoras, Odion a Apathas. Během doby však lidé postavili tato božstva na vyšší úroveň, a sami začali uctívat čtyři základní elementy: Zemi, Vodu, Oheň a Vzduch. Postupem času se skupina ctitelů těchto božstev zvětšovala a konzervativní Zealeani tyto „obry“ začali pronásledovat a nazvali je Pagany.

Do sporu se zamíchal Guardian a došlo k velké občanské válce. Když Zealeané dostali

pomoc od podivného individua zvaného Ničitel, čtyři elementy povstaly, vzaly na sebe lidskou podobu a zničily nepřátele Paganů. Při tomto střetu byl prakticky celý svět zničen a jeho struktura rozbořena. Od té doby leží Pagan ve stálém přití, z kontinentů zůstaly jen jednotlivé ostrovy a z původního obyvatelstva jen pouhé zlomky. Zbylí paganští však svá čtyři božstva nadále uctívali v podobách Titánů a nazvali je Lithos, Hydros, Pyros a Stratos.

Každému Titánu je připisována určitá magická schopnost a jejich ctitelé se přizpůsobili. Ctitelé Stratose se věnují hlavně léčení, příznivci Hydrosovi se nazývají „Knížata přílivu“, magie Lithova je prováděna Nekromanty a vyznavači Pyrose se věnují hlavně útočné magii. Na Paganu se jen šušká, že existuje ještě pátá, neznámá síla,

kteřá má další, vlivnou a neznámou magickou moc...

Hra sama začíná na pobřeží. Po pádu z výšiny se náš hrdina pomalu a obtížně probírá z hlubokého bezvědomí. Rybář, který jej z moře vylovil mu něco málo vypráví o světě, do kterého spadl a posílá jej podívat se na shromáždění lidu na blízkém molu. Protože nemá Avatar nic lepšího na práci a zvídavostí oplývá, jde se podívat. Stane se svědkem popravy, při které se dozví další podrobnosti o vládě v zemi, ve které se ocitl. Dobrodružství tak vlastně začíná. Nebudeme z děje prozra-

Ultima 8 PAGAN

Nejprve nastal boj v redakci. Všichni už tušili, že další superhra je na obzoru, že bude možno a nutné napsat recenzi i návod, že pověsti a dema ukazují něco, co tu asi ještě nebylo. Pochopitelně boj o první verzi, která se v redakci objeví probíhal naprosto bez pravidel. Rány pod pás, kouzla vyšších levelů, magické zbraně, nic nebylo zakázáno, protože nic nebylo dovoleno. Vyhrál ten, který věděl víc: uměl podplatit ve správný čas a na správném místě. Takže recenze je tu, reakce ostatních členů redakce jistě nenechá na sebe dlouho čekat a proto, pokud už nenajde můj podpis pod články v dalších číslech, vězte, že jsem zahynul úkladnou smrtí spiklenců naší jinak přátelské a milé redakce. (Jména pachatelů jsou v trezoru mého dvorního kouzelníka) (Ho ho ho - zbytek redakce). Ale dosti našich redakčních drbů, vzhůru do světa nových dobrodružství velkého Avatara.



zovat více, jednak Andrew chystá podrobný návod, jednak byste neměli ze hry ten pravý požitek.

Největší změnou celé nové Ultimy je vylepšená grafika. Celé okolí je viditelné v isometrickém pohledu, čímž je dán realistický náhled na velikosti, výšku i vzdálenosti postav, budov i krajin. Především pohyby byly v nové Ultimě zjemněny. Jak hlavní hrdina, tak ostatní lidé i monstra jsou zcela čistě a detailně animováni. Najdete nejen drobné elegantní grafické triky, jako kapající vodu, pohyby hodinových ručiček, ale i ve větších, skupinových scénách je pohyb plynulý a detailně zpracovaný.

Tak jako už i u jiných Ultim, zaznívá při různých herních situacích různá hudba. Doprovodné zvuky jsou fascinující, kapající voda je stejně věrohodně slyšitelná jako tikot hodin nebo zvuky odemykané truhly. Každé monstrum má svůj typický zvuk, stejně jako třeba tasení zbraně, dokonce podle doprovodného zvuku poznáte, zda jdete či běžíte po dlažbě, trávě či prknech. Herní novinkou číslo jedna v Ultimě VIII je to, že je Avatar odkázán jen sám na sebe. Jeho staří kumpáni se nikdy neobjeví, asi už šli do penze. Celkově je i svět, ve kterém se Avatar pohybuje prostorově menší, ale bude to rozhodně stačit na dvou či třítýdenní náročnou pařbu. Ve městě je daleko méně postav, se kterými se lze potkat, pohovořit či získat informace. Je i omezen počet předmětů, které jsou sbíratelné a použitelné. Je tu i méně zbraní a kouzel. Dějově je proti minulým Ultimám změna velmi radikální a rozhodně ku prospěchu věci. Dříve jste se utápěli ve spoustě malých „questů“, než jste se dostali ke svým velkým úkolům, nyní je dějová linie přímější a přehlednější. V jednom časovém úseku plníte dvě, maximálně tři úlohy, takže neztrácíte přehled.

Ke hraní PAGANA nepotřebujete žádné zkušenosti z minulých Ultim. Jde o zcela uzavřený dějový celek, který s minulými nemá mnoho společného. V jednom se výrazně tahle Ultima od ostatních odlišuje. Při soubojích jste v minulých dílech museli

správně podělit zbraněmi své druhy, abyste souboje vyhrávali, nyní už záleží jen na jedné osobě a jejich schopnostech bojovat.

Ovládní Avatara je záležitost pouze myši. Chvilíčku to trvá, než pochytíte správné grify, ale pak je celá práce velmi jednoduchá. Obecně řečeno právě tlačítko ovládá nohy: chůze, běh, skoky, levé pak hlavu a ruce, sbírání, prohlížení předmětů, souboje atd.

Různé souvislosti v podivném světě Paganu jsou velmi detailně zpracovány. Kromě jiného je až obdivuhodné, jak jsou respektovány fyzikální zákony. Podle váhy různých předmětů je i limitována vzdálenost, do které lze předmět hodit, dokonce lze provádět i řetězovou štěpnou reakci pomocí vybuchujících olejových lamp a bouchacích hub, kdy dochází k detonacím a výbuchům jiných předmětů. Každý předmět vám může při pádu do vody nenávratně zmizet, mimochodem je voda smrtelně nebezpečná i pro Avatara. Je totiž dokonalým neplavcem.

Velký důraz je položen na pečlivé studium. Ve spoustě knih, které Avatar nachází si lze přečíst spoustu užitečných a zajímavých informací, nejen o událostech a životě země, ale i spoustu rad a tipů, jak vůbec přežít. V každém domě je veškerý inventář detailně prokreslen, ve všech katakombách a jeskyních je s láskou přímo odpornou připravena spousta pastí, propadlíst a jiných nepřijemných překvapení.

Origin ale udělal jednu, pro mnohé pařany u nás nepřijemnou věc. Nároky na počítač jsou skutečně vysoké. I na 486 je bez lokalbusové karty pohyb pomalý a chvílemi trhavý, nemusíte však vyrábět, jako u minulých Ultim zvláštní boot-disky, protože PAGAN bez problémů funguje pod DOS 5 i 6.

Ve verzi pro diskety je ještě jedna malá „nepříjemnost“, aby postavy promluvíly, musíte si dokoupit další tři diskety se „speechpackem“. Není to sice bezpodmínečně nutné, ale pro požitek ze hry vřele doporučuji.

Mám ke hře ještě jednu výhradu. Na rozdíl od mnoha her poslední doby neexistuje žádný způsob jak mapovat. Ani automaping, ani nějaký pomocný notes se ve hře neobjeví. Tady je asi rada drahá. Někteří si pomáhají věrnými milenkami, jiní pracně kreslí na čtverečkový papír, ostatní spoléhají na vlastní paměť. Vyberte si podle vlastního gusta.

Hra je skutečně, kromě drobných nedostatků, které jsem popsal impozantní, asi se stane opět legendou a bude kolovat po našich vlastech ještě dlouhá léta, proto neváhejte, kupujte, ládujte, nebudete, protože ji rychle vykoupi znalci a příznivci Avatara.

CPT VLADA.



The Blue and the Gray

**My jsme Jih a kdo je víc ...? (Sever?)
Svět je velmi zvláštní místo.**

Svět je skutečně velmi velmi zvláštní místo a děje se v něm ještě zvláštnější věci. Některé by se měly stát a některé naopak vůbec ne. Válka Jihu proti Severu nebo Severu proti Jihu (jak tomu chcete říkat), je jedním z období světové historie, nad jejichž výkladem se rozchází mnoho názorů mnoha historiků. Je totiž velmi těžké říci, jestli byly její průběh a výsledek vůbec k něčemu dobré, či nikoli. A snad i proto se do vašich rukou dostává tato recenze na hru, která by vám podobně a další otázky mohla pomoci osvětlit.

Jistě pro vás nebude složité si vzpomenout na před několika lety publikovaný North & South, klasickou to ukázkou války Severu proti Jihu. Ač se vám to třeba nebude zdát má North & South s programem The Blue and the Gray mnoho společného. Především jde o velmi podobné prostředí (Kdo by to byl řekl, že?) a období, do kterého jsou oba programy zasazeny. Tedy USA a období války Jihu proti Severu, ... nebo naopak? Dalším společným prvkem je možnost vybrat si z možnosti hrát za armády Konfederace či naopak za armády Jihu což v obou alternativách znamená velké množství výhod i nevýhod. Pak je zde ovšem další neméně zajímavý aspekt celého problému, a to možnost hrát společně se svým kamarádem, bratrem, psem, psem, nebo babičkou, proti sobě. V praxi to znamená, že si jeden z vás vybere armádu Jihu, druhý logicky armádu Severu, tedy Konfederace, a pak už jdete do toho.

No a zde se poprvé objeví zásadní odlišnosti mezi TB&TG a North & South. Starší North & South byl spíše akční, než strategickou hrou a to se projevovalo i v jeho samotné náročnosti. Dal se v podstatě bez problémů dohrát za pár hodin. U TB&TG už naleznete rysy klasické strategické hry a to se všim všudy. Na rozdíl od North & South používá TB&TG mnohem dokonalejší mapy, kde jsou zcela podrobně zakreslena veškerá města, řeky, vaše a nepřátelské jednotky a veškeré další potřebné náležitosti,

bez kterých se skutečný hráč strategických her naprosto neobejde. Samotný vzhled prostředí programu už dává jasné najevo, že se nejedná o žádnou parodii, jako tomu bylo u North & South, ale naopak, že se autoři snažili co nejvěrněji zachytit všechna geografická i sociální hlediska oné doby.

Po spuštění programu na vás nejdříve vykoukne obrázek s úvodní, zatraceně známou melodií a pak už vám nic nebrání v cestě stát se jedním z legendárních generálů obou zneprátených stran. Máte 3 základní možnosti, dle kterých se později řídí samotná hra. No, takže ty možnosti.

Jako první se naskytá možnost hrát hru standardní, tedy bojovat za jednu ze zneprátených stran od začátku války až do konce. Druhou možností je nahrát si dříve uloženou pozici (Zvláštní že?). No, a za třetí je zde nádherná šance zúčastnit se jedné z mnoha velkých bitev, kterých se v oněch dobách odehrálo nepočítaně, a které měly tak významný vliv na budoucí vývoj svobodných Spojených států Amerických.

Jak již bylo řečeno, je TB&TG klasikou ukázkou strategické hry se všim všudy. Proto vás jistě nepřekvapí výčet operací, které můžete v průběhu hry používat. Jsou zde pochopitelně nejzákladnější, jako je přesun jednotlivých jednotek z města do města, ze základny na základnu atp., nebo přísun proviantu a výzbroje jednotlivým částem vašich armád, nemluvě o obsazování jednotlivých základů, ale jsou zde i funkce a operace specifické, na jejichž význam jistě přijdete až po dlouhých hodinách hraní. Je proto velmi dobré si prostudovat literaturu zabývající se právě tímto obdobím, díky které můžete načerpat velké množství informací ohledně strategie obrany, útoku, skupinových přepradů (skupinového sexu - red.) apod., které se vám budou ve vlastní hře jistě velice hodit.

Program sám zcela přesně zachovává historickou linii a návaznost jednotlivých událostí a tak je v mnoha případech velmi složité držet krok. Hra však našťastí má zabudovaný save, takže není problém si vlastní pozice uložit. A to skutečně vřele doporučuji, protože nevíte dne ani hodiny, kdy se za nedalekou osadou objeví chocholky prvních jednotek armády nepřítele a vám pak už nezbyvá, než strhat z posteli prostěradla a vyvěsit bílou vlajku na důkaz své porážky.

TB&TG tedy skutečně není jednoduchou hrou, kterou byste dohráli během jednoho večera, k mnoha prohraným bitvám je třeba se později vracet a nahrávat si je ze sejných (uť, to bylo ale slovo, co? - red.) pozic.

V mnoha ohledech by se dala hra přirovnat



FORM DIVISION

Division Type:	Infantry	
Men:	0	
Available:	0	
Quality:	Average	
Weapons:	Musket	30 %
	Harpers Ferry	35 %
	Springfield	35 %
Army:	Army of the Potomac	
Corps:	1	
Division:	5	
Commander:	Grant	
Location:	Washington	



DRUHÁ STRANA MINCE

Hu. Pojdme na to jinak. Když vám řeknu, že TB&TG je naprosto nudná, nezajímavá a velice špatně technicky zpracovaná hra, která je cca o 10 let za průměrem současných her, budete mi věřit?
LUKE

k programům jako Great Naval Battles a podobné, jejichž náročnost je však obvykle ještě o trochu vyšší. Nuže teď však přikročíme již k samotnému hodnocení recenzovaného díla. Většinou je velmi obtížné u her podobného ražení hodnotit grafiku, která tak jako tak nenajde ve hře stejně plného uplatnění. U TB&TG je však vše uspořádáno vcelku obstojně a i s výběrem barev si snad autoři dali i trochu záležet. Postrádám však alespoň minimální počet animací, který by částečně obohatil neustálé klikání myši a přiblížil cvičení do monitoru. No škoda. Se zvuky je to ovšem už o trochu horší a úvodní melodie taktéž nepatří k mým oblíbeným, ale co se dá dělat. Hra samotná má docela dobrou atmosféru, která je, jak už bylo řečeno, trochu narušována absencí, alespoň minimálního počtu animací, nebo obrazových dem v průběhu hry. Vcelku zajímavá je možnost hry, dvou hráčů proti sobě, která skutečně skýtá netušené možnosti obohacení se o nové poznatky ze života masožravých rostlin v prostředí oční bulvy. Nuže, kdo má chuť se alespoň na chvíli stát pravým generálem a svesti utrpěnou soubor je o závislost či naopak nezávislost své země je srdečně vítán v The Blue and the Gray. **TV**



score 62%

Název hry: **THE BLUE AND THE GRAY**

Výrobce: Impressions

Žánr: Válečná

Styl: Strategie

Počítač: Amiga

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: **65%**

Atmosféra: **70%**

Grafika: **60%**

Zvuk: **55%**



BUBBA N'STIX

Jméno: Bubba
Rasa: Humanoidní
Původ: Velice nízký
Vzhled: Odpudivý
Barva vlasů: Žlutá
Povolání: podle oděvu
mechanik, podle chování
flákač
Zvláštní znamení: červená
kšiltovka s kšiltem dozadu
Intelligence: záleží na inteli-
genci hráče
Speciální schopnosti: žádné

**Barevné, roztomilé, chytré až mazané,
 animované, plynulé, srandovní, zábavné,
 skvělé. Jinými slovy - BUBBA N'STIX.**

Jméno: Stix
Rasa: Tyčoidní
Původ: Mimozemský,
silně mimozemský
Vzhled: Tyčovitý
Barva vlasů: Zelená
Zvláštní znamení:
Červené tělo
Intelligence:
hyperintelligentní
Speciální schopnosti:
5-krát tolik než nejsilnější
Svýcarský armádní nůž...



O.K. Kdo nebo co je to Bubba, kdo nebo co je to Stix, případně co znamená obojí dohromady? Jedno po druhém. Bubba je humanoidní tvor podivného vzhledu, klátivé chůze vlastnici červenou čepici a automobil. Stix je tyčka. Tedy, ne jen tak obyčejná tyčka nebo klacík, který najdete na ulici a hodíte psovi případně s ním psa ztlučete. Nic takového. Stix je mimozemská tyčka hyperintelligentní, naprosto vynikající svými výkony a pochází z jedné velmi vzdálené planety, kterou ještě neznáme, ale až ji poznáme, zjistíme, že o vesmíru vlastně vůbec nic nevíme a že bytost může být šťastná i v cca půlmetrové válcovité formě.

A co je to obojí dohromady, tedy, BUBBA N'STIX? Dohromady je to jedna z nejlepších akčních her v poslední době na AMIZE. OK, možná není nejlepší, ale co je jisté - je neoriginálnější. Příběh? Reknú vám ten jejich příběh, ale radši byste to neměli chtít vědět...

Takže Bubba byl jednoho slunešného dne během cestování autem (jel pravděpodobně z jednoho místa na druhé) unesen mimozemšťany. Když se na palubě jejich létajícího talíře probral, zjistil, že není sám. Spolu s ním bylo uneseno i několik dalších živých...e...věcí. Kromě standardních zelených, modrých či fialových mimozemšťanů s tykadly a chapadly upoutala Bubbovu pozornost jedna velice vystrašená tyčka. Nebyla to ale jen tak oby-

čejná tyčka - byl to Stix, příslušník rasy inteligentních a multifunkčních tyček. Spolu se jím dokonce podařilo uprchnout ze zajetí cizáckého talíře a přistát na jakési bizarní planetě někde na kraji všehomíra. Myslím, že to bylo těsně před druhou odbočkou na Nikdezvlášť.

Na této planetě se musí Bubba se svým novým přítelem Stixem prodrat skrz pět úrovní zvyšující se obtížnosti v, řekli bychom, naprosto neklasické, naprosto úletové a naprosto originální a bezvadné 2D chodičce. Podstata spočívá v tom, že Bubba používá Stix trochu jako svého sluhu (mírně ve stylu obušku z pytle ven), aby se vypořádal s nástrahami prostředí a příležitostnými nepřáteli - obvykle mimozemšťany o něco bizarnějšími než je on i se Stixem dohromady. Stix je univerzálním pomocníkem a díky tomu, že se jedná o živého tvora i společníkem. Tak to je podstata. Nic ale není takové, jak se zdá na první pohled.

Víte, s tyčkami to máte vůbec těžké. Říkal jsem si, že si pro vás připravím erudované povídání na téma BUBBA N'STIX. Začal jsem hru hrát a jen tak mimochodem jsem si na papír psal všechno, co jsem v průběhu hry s tyčkou (nebo mám říkat s tyčkákem?) Stix prováděl. Za chvíli jsem byl unesen, jak můj seznam utěšeně roste, ale když jsem popsal celý první papír, řekl jsem si - dost! Teď můžu říct, že Stix je tím neuniverzálnějším nástrojem, který kdy hráčovo oko spatřilo. Schválně - tady je část mého seznamu. Takže Stix se dá použít jako:

- klasická hůl při boji muže proti muži, či spíše Bubby proti milým, zeleným a slizkým potvorám
- bumerang, který se při odhození vrátí zpátky
- stupínek; je-li potřeba se dostat výš, stačí Stixe zasunout do díry ve skále a vyskočit na něj

- páčidlo, se kterým se dá odsunout balvan, převrhnout sud atd.
 - vařečku, se kterou se míchá potrava v hrnci
 - akrobatickou tyč, s pomocí které Bubba balancuje nad propastí
 - páku sloužící k otáčení kola
 - šnorchl, se kterým Bubba může plavat pod vodou
 - pomoc mimozemšťanům při hádce, kdy jeden mimozemšťan praští toho druhého a Bubba může po bouli postiženého vyskočit výše
- ...opravdu mám pokračovat?

Myslím, že bude ještě nezbytné dodat něco o hratelnosti a tak, abyste konečně pochopili, že BUBBA N'STIX je opravdu super. Stačí říct, že pod hrou je podepsaná renomovaná firma CORE DESIGN. Stačí připomenout jejich hry PREMIERE či HEIMDALL a je jasno. Ano, i BUBBA N'STIX je nádherně animovaným filmem. Pohyby jsou naprosto plynulé, animace hladká. Z výčtu vlastností o několik řádek výše je patrné, že animace je opravdu hodné. Je! I tak se ale veškeré pohyby odehrávají s nenucenou samozřejmostí a hra působí naprosto pohodovým dojmem.

Grafika jednotlivých úrovní se diametrálně liší, stejně jako problémy v úrovních - od podivného lesa s kráječícími stromy přes továrnu, lávové pole pod mořskou hladinou až na kosmodrom... Je jasné, že BUBBA N'STIX není žádnou bezduchou mlátičkou, ale hrou spíše logickou, takže můžete očekávat spínače, přepínače, páčky a dokonce teleпорty.

Hudba je poměrně slušná, za zmínku však stojí spíše zvuky, které jsou báječné - zvuky letícího Stixe nebo hádky dvou malinkých mimozemšťanů jsou prostě k nezaplacení.

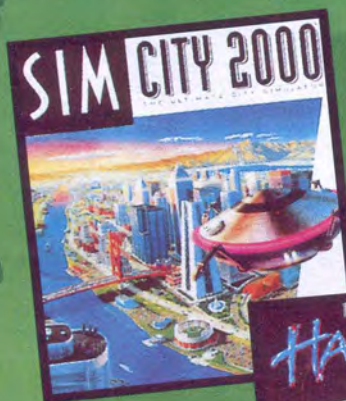
score 83%

Název hry:	BUBBA N'STIX
Výrobce:	Core Design
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Akční
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

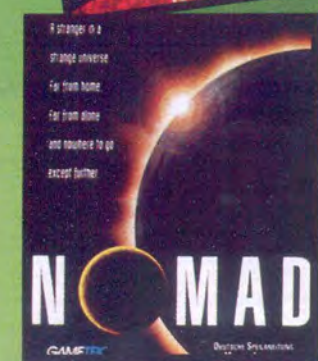
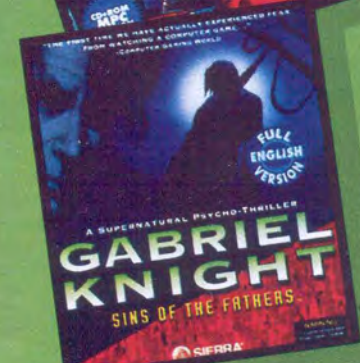
Konec dobrý, všechno dobré, říká staré přísloví, ale já nevím, proč jsem ho použil, protože hra BUBBA N'STIX nemá dobrý jen konec. Je dobrá od začátku do samého konce. Ne, ovšem, chápu že se třeba NĚKOMU nelíbí, protože někdo by radši sednul do svého galaktického - arci - advanced - mega - laserového - anihilátoru a celou planetu zničil z oběžné dráhy namísto řešení logických problémů a sledování báječné animace. I přesto ale zůstává BUBBA N'STIX jednou z neoriginálnějších a jednou z hodně dobře propracovaných her poslední doby. Škoda jen, že vám pět úrovní nebude trvat příliš dlouho k dokončení, možná i pro systém přístupových hesel do každé úrovně. Ale taková legrace to zase není, to mi věřte.



Člověče, už tu zase máte balík od těch šílenců z Vision !!!
Tak mi to tady podepište ...



**HORKÉ LETNÍ
NOVINKY!**



NOVINKY	TOP 20 PC		TOP 5 CD ROM
THEME PARK	T.F.X.	GREAT NAVAL BATTLES 2	REBEL ASSAULT
PC 1599,- Kč. A1200 1249,- Kč	1599,- Kč	1399,- Kč	1799,- Kč
BLOODNET	SIMCITY 2000	COMMANCHE MAXIMUM	MEGARACE
PC/CD 1399,- Kč	1499,- Kč	OVERKILL 1599,- Kč	1399,- Kč
OVERLORD	ARENA: ELDER SCROLLS	WING COMMANDER	T.F.X.
PC/AMIGA 1399,- / 1249,- Kč	1649,- Kč	ACADEMY 999,- Kč	1799,- Kč
WING ARMADA	ACES OVER EUROPE	PATRIOT	GABRIEL KNIGHT
PC 1399,- Kč	1649,- Kč	999,- Kč	1799,- Kč
HEXX (WIZARD)	NHL HOCKEY '93	SYNDICATE	SEVENTH GUEST/DUNE
PC 1249,- Kč	1549,- Kč	1399,- Kč	1799,- Kč
1942-PACIFIC AIR WAR	ELITE II - FRONTIER	SECRET WEAPONS OF	TOP 5 AMIGA
PC 1599,- Kč	1499,- Kč	THE LUFTWAFFE 1499,- Kč	ELITE II - FRONTIER
CORRIDOR 7	ISHAR 2	JURASSIC PARK	1099,- Kč
PC 699,- Kč	SLEVA !!! 799,- Kč	1349,- Kč	ISHAR 2
ROBINSON'S REQUIEM	X-WING	F-14 FLEET DEFENDER	SLEVA !!! 799,- Kč
PC/AMIGA 1249,- Kč	1549,- Kč	1599,- Kč	SETTLERS
HARPOON II	STRIKE COMMANDER	SEAL TEAM	1249,- Kč
PC 1599,- Kč	1749,- Kč	1299,- Kč	SPACE HULK
CANNON FODDER	PRIVATEER	LEGACY/RETURN OF THE	999,- Kč
PC 1249,- Kč	1849,- Kč	PHANTOM 1849,- Kč	SYNDICATE 749,- Kč

NE, nemohu to již dále vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tuto senzační hru (-y):

počet	titul	PC/Amiga/Mac	PC/Amiga/Mac

JMÉNO:
ADRESA:
PSČ: MĚSTO:
Objednávku zasílejte na adresu VISION, ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

poštovné
CELKEM:

Poštovné a balné činí při objednávce 1 kusu Kč 50,-, 2 ks Kč 75,-, a 3-5 ks Kč 100,-

RECENZE

Vzhůru do boje.



MiG 29 startuje z letadlové lodi.

Sláva vítězům!



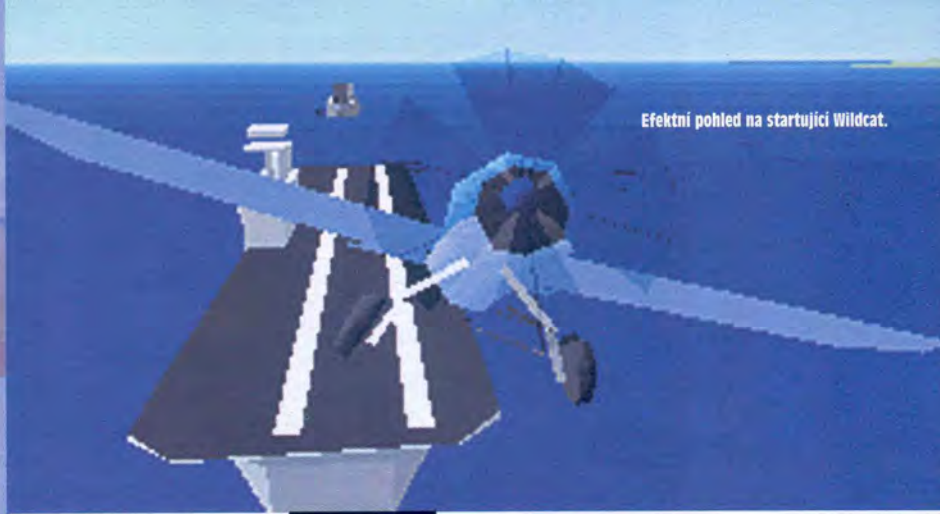
Myslím že z mých recenzí v minulých číslech je jasné, jaké letecké simulátory mám nejraději - totiž ty „realistické“.

Vrcholem blaha

pro mě je procházet představitelnou sekvencí o dvaceti položkách, přepínat mezi deseti různými režimy radaru, vybírat si z padesáti typů zbraní, z nichž každá má pět variant použití. Bohužel (nebo naštěstí), čas od času tato zvláštní duševní porucha ustoupí a zachvátí mne touha po něčem dětsky snadném. Dětsky snadné simulátory však nějak nejsou v módě. Skoro každý nový simulátor se honosí nálepkou „Realističtější už to být nemůže“, případně „Realističtější jsou pouze armádní simulátory“ (raději se nebudu věnovat rozboru pravdivosti těchto výroků). Naštěstí si však programátoři firmy Particle Systems všimli mezery na trhu a vytvořili Evasive Action.

Evasive Action je simulátor leteckých soubojů v různých obdobích (první světová válka, druhá světová válka, současnost a budoucnost), umožňující zabojovat si v letounech Sopwith Camel, Fokker Dr.I, Grumman Wildcat, Mitsubishi Zero, F-16, MiG 29 a ve dvou kosmických lodích budoucnosti. Největší přínos Evasive Action je v možnosti volby soupeře. Jednak je k dispozici obligátní počítač, jednak je možno hrát proti živému soupeři na druhém počítači, připojeném buď modemem nebo

sériovým kabelem, nebo (pozor, teď to přijde) mohou oba hráči hrát na jednom počítači. To sice není zcela originální myšlenka (bylo, kdysi dávno za devatero horami a devatero fekami na počítači ZX Spectrum existovala hra, tuším, jménem TopGun, která uměla totéž), ale na počítačích IBM PC se objevuje, pokud se nemýlím, poprvé. Jak v takovém případě hra vypadá? Obrazovka je svisle rozdělena na dvě poloviny, v každé se zobrazuje pohled jednoho hráče. Pro ovládání si hráči nějakým způsobem rozdělí klávesnici, numerickou klávesnici, první joystick a druhý joystick (technická poznámka - ano, k IBM PC lze připojit dva joysticky. Bohužel, je v tom háček. Buď potřebujete kvalitní gameportovou kartu, která má sama od sebe dva konektory pro joysticky, nebo si, pokud máte gameport na zvukové nebo na kombinované multi-io kartě, musíte sehnat redukci, umožňující připojit oba joysticky do jednoho konektoru. A aby to nebylo tak jednoduché, některé multi-io karty podporují připojení pouze jednoho joysticku, redukce-neredukce). Konečně si programátoři nějakého simulátoru uvědomili, že ne každý má dva a více počítačů vedle sebe, a že stěhovat počítač přes půlku města ke kamarádovi pouze za účelem zalétání si je značně únavné. Vlastní let se skutečně nedá popsat jinak než jako dětsky snadný. K ovládání celého letadla bohatě stačí joystick (řídící páka), dvě klávesy (ovládání motoru) a dvě tlačítka na joysticku (všechno ostatní). Chcete zatáhnout podvozek? Nic snazšího - mačkejte druhé tlačítko joysticku tak dlouho, až se v okénku na palubní desce objeví „Gear Up“ a pak stiskněte první tlačítko. Chcete střelit z kulometu? Mačkejte druhé tlačítko až se objeví „50 Machine Guns“, zamířte a stiskněte první tlačítko. Zaměřit raketu?



Efektivní pohled na startující Wildcat.

EVASIVE ACTION



Kosmické stíhačky budoucnosti.

Namačkejte si „Pickle Target“ a ... myslím že princip je zřejmý. Samozřejmě, v čím modernějším stroji sedíte, tím více funkcí je vám k dispozici, ale ani v kosmických raketách budoucnosti jich není tolik, aby tento způsob ovládání působil potíže. Letové vlastnosti všech letadel jsou příjemné, samozřejmě mají daleko k realističnosti například Falcona nebo Tornada, ale to je myslím u simulátoru tohoto typu jediné dobře. Jediným sporným bodem je fakt, že ovládání kosmických raket je zcela jiné než ovládání letadel současnosti a minulosti, takže je nutné při přechodu do budoucnosti a zpět měnit pracovní vypěstované návyky. Evasive Action je velmi úzce zaměřen na letecké souboje, a tomu odpovídá i neletová část simulátoru. Nejsou k dispozici žádné mise, kampaně nebo něco takového, zato můžete pořádát turnaje v různých disciplínách běžných soubojem počínaje a rychlostním závěsem konče, můžete si vybrat jestli má k vítězství v souboji stačit jednou zasáhnout soupeře nebo zda je nutné jej zničit, můžete začínat souboj plně vyzbrojen (vyzbrojena) nebo beze zbraní a ty si obstarat až v průběhu boje a podobně. Grafické zpracování simulátoru je vcelku průměrné, přece jen, jiné hry už dokázaly z vektorové grafiky vytěžit mnohem víc. Kvalitní zvukové efekty a hudba jsou naštěstí standardem snad u všech moderních her. Bohužel, Evasive Action má i své stinné stránky. Velmi brzo jsem objevil několik velmi podstatných chyb, které programu výrazně ubírají na kvalitě. Namátkou jmenuji potíže se zvukem, problémy s ovládáním

v režimu dva hráči na jednom počítači, chyby v zobrazování přístrojových desek, a hlavně příliš časté zamrzání programu. Velmi podezřele působí také velmi divná perspektiva - objekty se jeví mnohem větší, než by měly vzhledem ke své vzdálenosti být. To vše je velmi smutné, protože žádná z těchto chyb neopravení z nějaké zásadní chyby koncepce programu, ale spíš z mizerného, ne-li nulového testování programu. Proto jsem velmi dlouho zvažoval jak mám Evasive Action ohodnotit. Nakonec, jsa v podstatě optimistou, jsem se rozhodl tyto nedostatky ignorovat a doufat, že autoři zmíněné nedostatky rychle napravit. Pokud k tomu dojde, stane se Evasive Action jedním z nejlepších „nerealistických“ leteckých simulátorů pro IBM PC.

BOB

score	80%
Název hry:	EVASIVE ACTION
Výrobce:	Software Toolworks/Particle Systems
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	75%
Grafika:	60%
Zvuk:	70%



„Se svým superautem se můžete prohánět po městě...“



„...ve vesmíru...“

„...i ve vnitřnostech velryby (opravdu!)“

Taková normální televizní soutěž...

Megarace

Víte, jaká bude nejoblíbenější televizní soutěž blízké budoucnosti? Nebude to Videostop, nebude to Kufr, nebude to... (69 řádků vypuštěno), bude to Megarace! Každý týden je vybrán jeden štalivec, který dostane životní šanci: Ve svém nadupaném superautě (trysky, kulomet, rakety, plasma, znáte to...) musí závodit po nejrušnějších možných (i nemožných) tratích a likvidovat auta pouličních gangů. Když se mu podaří zneškodnit šéfa gangu, postupuje do dalšího kola (t.j. na jinou trať), kterých je celkem 15. Není to vzrušující? Máte pravdu, není. Tedy originalita nic moc. Megarace je hra, která byla vyvinuta přímo (a pouze) pro CD ROM (a je to vidět) a naprogramoval ji zkušený francouzský tým CRYO (a to je také vidět). Obávám se ale, že se něco zvrlo už před začátkem programování, při vymyšlení principu hry. Ale hezky po pořádku...

Přinesl jsem si CD-čko domů, strčil je do počítače, do manuálu jsem se ani nepodíval a napsal „INSTALL“. A první velké plus: instalační program je vytvořen přímo geniálně. Automaticky prověří konfiguraci počítače a CD mechaniky, doporučí případné změny a najde zvukovou kartu. Pokud má s detekcí karty problémy (jako v mém případě, protože mám v počítači tři najednou), upozorní na to, že něco pravděpodobně není v pořádku a zeptá se, jestli to se zvolenou kartou má přece jen zkusit. Instalace proběhla na první pokus bez nejmenších problémů (navíc Megarace instaluje na Harddisk jenom několik malých souborů) a já jsem se mohl vrhnout do hry. Vlastně ne - nejdříve mě čekalo intro.

V intru prolétáte futuristickým městem a nahlédnete do luxusního hotelu, kde se jakýsi chlapík právě chystá sledovat televizní soutěž Megarace. Celé intro je v dokonale trojrozměrné grafice (zářící okna, stíny, reflektory) a je doprovázeno ucházejícími sci-fi zvuky a hudbou. A pak uvidíte, jak soutěž

začne a objeví se moderátor. Vlastně spíš **MODERÁTOR**. Jmenuje se Lance Boyle a je naprosto úžasný. Představte si aritmetický průměr Eddiho Murphyho, Robina Williamse a Johna Cleese. K výsledku přičtete patnáct let a dostanete Lance Boyla: slizkého vychrtlého dědu v nepadnoucích křiklavých šatech, s dábskou výřečností a netradičním smyslem pro humor (viz obrázky). Hraje ho Christian Erikson, který je bezpochyby profesionálním hercem (i když jsem o něm nikdy neslyšel) a odvádí v téhle hře výkon, při kterém musí blednout závistí leckterý dnešní populární komik. Zřejmě vám připadá divné, že takhle nebetěčně vychvaluji intro, ale věřte mi - tohle intro je tak špičkově udělané, že jsem si až po deseti minutách (během kterých jsem si pořád říkal: „To je úžasná hra“) uvědomil, že jsem vlastně tu hru ještě neviděl.

Nicméně pokochal jsem se intrem, vybral jsem si auto a závod začal. A věru, bylo to hezké pokoukání. Moje auto uhnělo jako divé a krajina (nahrávaná z CD) krásně plasticky (a svižně) ubíhala kolem. Tady opět malá odbočka: Mám double speed CD mechaniku, ale když si trochu pohrajete s konfigurací a buffery, bude vám ta krajina krásně plasticky (a svižně) ubíhat i na single speedu! Nevím, nakolik vás tenhle fakt šokuje, ale je důkazem toho, že mládenci od Cryo umějí opravdu dobře programovat.

Jel jsem naplno a brzy jsem před sebou uviděl prvního gangstera. Vystřelil jsem, ale ukázalo se, že moje střely mají velice malý dosah (asi tak tři metry). Tak jsem jel a jel, gangster byl blíž a blíž, a najednou... GAME OVER. Co to? Nezbylo než se podívat do manuálu a zjistit, o co vlastně v téhle hře jde. A o co v ní jde?

Především: název MegaRACE je poněkud zcestný. Nejde totiž o závody, ale o střelku. Šéfa gangu můžete odstřelit až poté, co zlikvidujete X jiných aut. Zdůrazňuji „zlikvidujete“,

nikoliv předjedete. Šéfa gangu totiž musíte zničit během tří kol závodu a pokud auta neničíte, ale předjíždíte, k šéfovi se vůbec nedostanete! Proč? Nevím, ale auta v Megarace se chovají jaksi velice podivně. Když předjedete auto, neděje se dost dlouho nic a teprve pak se před vámi objeví další auto. Naproti tomu, když auto odstřelíte, další se před vámi objeví okamžitě, takže se můžete stihnout dostat k šéfovi včas. Když k tomu připočteme fakt, že během hry NIKDY neuvidíte dvě nebo více nepřátelských aut najednou a ta, která uvidíte, po silnici spíš plavou než jedou, můžeme smělé tvrdit, že označení „Race“ je poněkud zcestné.

Autoři se pokusili hru poněkud ozvláštnit různými značkami na silnici, které vám přidávají střelivo, ubírají střelivo, zrychlují vás a zpomalují, způsobují smyk a podobně. Bohužel, značky si jsou velice podobné (a vždycky stejně rozmístěné), takže je celá hra degradována na jakési procvičování paměti - musíte prostě jezdit tak dlouho, až si zapamatujete, kde je která značka. Samotné závodění a střelení je potom jenom jakýmsi nedůležitým doplňkem slalomu mezi značkami.

Megarace se nedá označit za špatný program. Ale je škoda, že si autoři dali tak obrovskou práci se serepetičkami kolem, že zapomněli na hru samotnou.

FFUK

score	75%
Název hry:	MEGARACE
Výrobce:	Software Toolworks
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Akční
Počítač:	PC, CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%



„Lance Boyle přichází - Jan Rosák bludně závistí.“

Myst

Větrný mlýn v pozadí je vidět ze všech možných i nemožných zákoutí ostrova.



vyplave malá loď, vyplave velká loď, tak už to v Mystu chodí, všechno je navzájem propojeno.

„Milá Kateřino, sejdeme se pod „vocasem“, půjdeme do Bunkru na house party...“

Catherine,
I've left for you a message
of utmost importance in
our fore-chamber beside
the dock. Enter the number
of Marker Switches on
this island into the imager
to retrieve the message.

Yours,
Atrus



listování knihami věku odhalí nejednu zajímavou informaci.

Na Myst jsme si museli dlouho počkat. Ode dne, kdy bylo oficiálně oznámeno, že Broderbund tvoří Myst uplynuly skoro tři roky. První dva roky se na Mystu pracovalo, než se objevil na Macintoshích. O rok déle to trvalo, než se všechno podepsalo a zkonvertovalo a my si můžeme zahrát Myst na PC-čkách. Na Macintoshích si Myst získal velmi dobrou pověst jako grafická podivná a super adventura. Takže jak se na něj dívám já jako PC-čkář, bývalý Amigáč a Sinclairáč, zhyčkaný nekonečnou řadou her? Začnu od konce a řeknu vám hodnocení: Myst je dobrá hra, která je sice trochu jiná, než jsme zvyklí, ale je možno si na ni zvyknout. Je na ni však poznat jedna věc - spousta práce. Myst musel dát úžasnou spoustu práce a pipání, ale vezměme to pěkně popořádku.

Příběh je složitý, nebudu se o něm příliš rozepisovat, řeknu jen tolik, že se stanete neznámou osobou, která nalezla knihu. Jakmile knihu otevřete, přenesete se do světa Myst. Svět Myst byl stvořen záhadnou postavou jménem Atrus, jehož neméně záhadní synové Syrus a Archenar svět opět zničili. Vaším úkolem je procházet několika oblastmi Mystu, tzv. „Věky“ pomocí teleportačních knih a hledat poztrá-

cené stránky dvou knih. Tyto dvě knihy jsou jakýmsi vězením, kam otec oba bratry uzavřel, sám však byl chycen do další knihy, čímž se to všechno začíná zamotávat. Přinášením a vkládáním stránek do těchto dvou knih se z mluvených filmových sekvencí dozvídáte stále více informací o životě každého z bratrů. Až budou všechny stránky na svých místech, stane se cosi nečekaného, co se vzdálené může nazvat rozuzlením. Zajímavá je atmosféra hry, která ač ne úplně tísňivá graficky časem navodí potřebu pokradného otáčení, není-li někdo za vámi. V knihovně Mystu najdete spoustu úhledným rukopisem psaných „bychli“, jejichž pročítáním se dozvíte i o dalších krajinách objevených Atrusem, kam se brzy sami vypravíte.

Na obalu této zatím nejdražší CD hry u nás najdete slogany typu „Myst je hra, ke které se budete pořád vracet“ nebo „Myst se stane vaší druhou realitou“. Jsou to pochopitelně lži, jak už tomu v těchto případech bývá. Myst je normální adventura elvírovského typu s tím rozdílem (a vlastně také problémem), že v ní nesbíráte žádné věci a nijak interaktivně nekomunikujete s lidmi. Prostě jen chodíte sem a tam, tam a sem a musíte si rukou držet dolní čelist úst, aby nepadala ke kolennům z okouzlení z tak úžasných grafiky, která ještě nemá ve světě PC-čkových her obdoby. Vída, nedávno jsem se rozplýval blahem nad Labyrintem času od Electronic Arts a teď se ukazuje, že CD-čko unese ještě mnohem větší podívanou, než jsem očekával. Tohle už nejsou ani obrázky, ani obrazy. Jsou to mistrné malby vytvořené v blíže neurčeném „macintosháckém“ 3D studiu a ručně dokreslované do nejvyšších detailů. Není se čemu divit, co autoři celé dva roky dělali, prostě manicky vyplávali každou podrobnost, každý detail. Aby bylo všem jasné, jak složité je dát takovouhle hru dohromady, najdete na CD-čku i desetinutový film

o tvorbě hry, který mě v některých aspektech opravdu poučil, že to asi nebude taková švanda, jak bychom si my, konzumenti, paříci a pariaci, mysleli. Obrazy jsou pozoruhodné hlavně svou trojrozměrnou strukturou a podivnými mechanickými soustavami ve viktoriánském stylu (podobně jako u Chaos Engine). I vzdálené objekty a budovy si z různých úhlů pohledu zachovávaly své postavení, takže například z korun stromů vidíte v dále mlýn, který je sice zmenšen vzdáleností, ale přesto je zřetelně vidět pohyb jeho kola.

Chození po sebenádhernějším světě a sbírání stránek by asi nikoho z nás neuspokojilo, takže autoři přidali ještě třetí zajímavost a to jsou hádanky. Potkáte jich spoustu, od početních, po hvězdařské, fyzikální, logické a šifrované. Naštěstí pro Myst nejsou jednoduché, ba naopak, klíče a pomůcky nezbytné k vyřešení mnohých z nich získáte na několika místech a teprve logické skládání střípků informací přinese kýžený výsledek. Trábl je v tom, že mnohé rebusy jsou až příliš tuhé a na jejich řešení nepřijedete, pak se vám Myst asi opravdu stane hrou na celý život nebo alespoň zákysem do příštího Score, kde na něj vydáme kompletní řešení.

Design hry je bezvadný, pobavil mě odbraný ohořelý sešit, který měl být manuálem. Je docela silný, má asi 70 stran, ale kromě zmatených bludů na stránce první je celý prázdný. Motto hlásá něco jako „Přijedete si na všechno sami“ a proč vlastně ne? Žádných protekcí proti pirátům není u takto obsáhlého CD-čka potřeba, takže proč se pachtit se složitými manuálem. Ovládání Mystu je tak jako tak velmi jednoduché a není třeba ho nijak popisovat. Co se technických parametrů týče, Myst běží výhradně pod Windows, ale na rozdíl od jiných Win-aplikací jsem neměl žádné problémy s instalací až na potíž s českou verzí Windows. Zvuky jsou

I se schodištěm si někdo může dát velkou práci.



Atrusovi synové si žili jak podsvínčata v žitě.

úplně realistické, hudba taková prostřední, aby něco zvučelo. Shrnu-li všechny své poznatky, dostanu se k závěru, že Myst je nadprůměrná hra dobře využívající obrovské kapacity CD-čka, ale za 2600 Kč je to trochu drahá zábava.

POZOR, důležité! Myst nelze nainstalovat pod české Windows přímo, musíte postupovat následovně: do adresáře MYST, kde budete hru mít kopírujete z CD-čka install.exe, mystmpc.inf, mystmpc.pvl a readme.txt. Zrušte read-only atribut těchto souborů a editorem otevřete mystmpc.inf. Řádky 164 až 172 a řádek 174 deaktivujte dvěma středníky (;), změnu uložte a pod Windows spusťte install.exe. Pak si v direktoráři MYST otevřete editorem vzniklý myst.ini a doplňte správné jméno svého CD drive: DRIVE = (CD drive). Teprve teď bude Myst fungovat OK. Za tuto radu děkujeme Lukášovi Radkovi.

ANDREW

score	78%
Název hry:	MYST
Výrobce:	Broderbund
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

Ještě se TO nenarodilo, protože až se TO narodí, bude to konec všeho, co známe. TO je Bůh, TO je Dábel, TO je Nenarození. Ještě tady není, ale už vysychají moře, umírají novorozenci a zem ovládá vlna hysterie a šílenství...

Celá staletí spali v útrokách Citadely. Celá léta čekali na Den. Na Den, kdy bude odstartován program Probuzení. Šest zárodků biokybernetických organismů, šest zárodků neohrožených bojovníků, šest zárodků hrdinů, kteří jsou tou poslední překážkou mezi Nenarozeným a naprostou zkázou. Dnes je tedy Den „D“. Den „Probuzení“...

Než si dnes povíme něco o hře PERIHELION, musíme si ujasnit několik faktů. PERIHELION je totiž hrou, která dokazuje hned několik věcí:

1. že na AMIZE ještě stále existují perfektní hry, a že ani my se ve SCORE od počítačů AMIGA neodvracíme
2. že perfektní hry můžou vzniknout i v zemích východní Evropy
3. že hra může být naprosto strhující a úžasná, i když je od začátku do konce tvořena jen odstíny jedné barvy
4. že Cyberpunk není mrtvým žánrem

Vysvětlení následuje:

ad 1. PERIHELION totiž je hrou naprosto perfektní, běhá na AMIZE a kromě toho o ní píšeme ve SCORE.

ad 2. Za hru je odpovědný maďarský tým Morbid Visions

ad 3. Grafika hry PERIHELION není nijak dábelsky dokonalá a technicky propracovaná. Je žlutá! Celá hra je naprosto žlutá. Atmosféra hry je nejen ponurá, depresivní a žlutá, ale je také zároveň naprosto dokonalá právě díky dokonalému sladení žánru s provedením.

ad 4. k dokonalé atmosféře také přispívá cyberpunkové ladění příběhu - většina hrdinů je tvořena kombinací živé tkáně



Úplně celá hra ale není žlutá. 60 kroků v ní je v barvě červené (tak přesně to vím proto, že 61 krok v radioaktivním prachu je smrtelný).

s kybernetickými součástmi a nálada celé hry je..., je cyberpunková!

Příběh je jasný, osoby a obsazení také, takže jdeme na to. PERIHELION je ve své podstatě kombinací dungeonu, adventure a strategie ve fantastickém (a opravdu HODNĚ žlutém) prostředí bizarního (žlutého) světa. Poslání - zničit Nenarozeného boha je jasné. Šest hrdinů nej-různějších ras (lidských, lidsko-kybernetických, hmyzo-kybernetických atd.) vyrazí na cestu rozlehlou pouští, které dominují bizarní stavby - vyhlášená města, strážní věže, vojenské pevnosti, věže opatství, hluboké uranové doly... Cesta je dějovou linií přesně vymezená, a tak nezbyvá než následovat příkazy Císaře a beze strachu se vypravit do nepřátelského, nadpřirozeného (a žlutého - red.) světa.

V jednotlivých lokacích (pojmem lokace se tady kupodivu myslí ta místa zmíněná o kousek výše) se hráč pohybuje jako v klasickém dungeonu. Grafika sice není nijak úchvatná, jak už bylo ostatně řečeno, na existenci předmětů je hráč upozorněn jen signálem detektoru, na zařízení pouze slovními informacemi, ale to atmosféru hry nikterak nesnižuje. Kromě pohybu po ulicích, chodbách či sálech je tady kladen obrovský důraz na počítačovou techniku a na interakci s ní, ostatně stejně jako ve všech cyberpunkových příbězích.

Kdykoli v průběhu hry je k dispozici osobní počítač, se kterým lze snadno komunikovat a který mimo jiné dokáže třeba analyzovat jednotlivé předměty či vyvolat získaná data. Počítačové informace lze v PERIHELIONU získat pomocí sítě terminálů roztroušených na nej-různějších místech - po napojení na terminál a zadání příslušného hesla pro vstup do databanky je za určitý poplatek možné listovat v obsahu, studovat jednotlivé záznamy či dokonce si tyto záznamy nahrávat do vlastní databanky. Pochopitelně každá databanka má svoje vstupní heslo, bez kterého není možné zhlou nic provádět. Je proto nezbytná interakce s dalšími charaktery ve hře, kteří hesla znají a jsou ochotni se o ně podělit.

Pokud jde o interakci s jednotlivými postava-



Boje jsou buď to nejslabší stránkou hry anebo jsem jim jen nepřišel na chuť.

mi, není sice nikterak rozsáhlá - obvykle každá postava jen sdělí několik vět a víc nic - ale i tak jsou setkání s nej-různějšími podivnými bytostmi ve hře velmi mystická a zajímavá. Celý příběh je velice působivý, i když velice smutný a ponurý. Není tady však pouhé chození dokola a napojování terminálů. Místy jsou i velice pěkné a nápadité logické problémy vyžadující obratnou manipulaci s předměty a zařízením (odstraňování závalů v chodbě, deaktivování bezpečnostních zón, vyhýbání se psionickým pastím atd.)

Nejslabší stránkou hry jsou souboje, které trochu připomínají začátky strategických her SSI - na schématické 2D mapě jsou symbolicky znázorněny jednotlivé postavy, které po sobě v jednotlivých tazích vzájemně střílí, bojují zblízka či kouzly. I když je ve hře spousta zbraní a široká škála kouzel, jsou souboje velice náročné a obtížné. Mimochodem, pokud jde o zbraně, jsou tady a je jich tu zatraceně hodně - od nunchaků, vojenských bajonetů a bojových seker po boj zblízka přes kuše, pistole, granáty samopaly až po plasmové kanóny a bumerangy, řízené psionickými schopnostmi.

Pokud jde o hudbu a zvuky, musím souhlasit s autory hry, kteří na začátku úvodního intra

Většinu hry strávíte v 3D chodbách a halách. Žlutých, pro pořádek.

doporučuji nejvhodnější konfiguraci - zvuk připojený přes zesilovač na reproduktory a hlasitost naplno. Hudba a zvuky jsou totiž prostě skvělé a již tak vynikající atmosféru dotahují do nebeských výšin. Hudba je přesně tak ponurá, tak temná a zároveň tak vystřízná, jak jen může být. Nejen že se mění v různých dungeonech, ale mění se skoro s každým krokem - když se skupina ocitne v nebezpečí, když je situace náročná na přesnost, když skončí souboj... Zvuky jsou perfektní - stačí se zaposlouchat do zvuku nabíjené zbraně či rozeznávat druh jednotlivých zbraní podle jejich typického zvuku.

Již několikrát bylo zdůrazněno, že nejlepší z celé hry je její atmosféra. Svět PERIHELIONU vládne Císař, jsou tady chrámy kněží, pevnosti mágů, je tu dokonce činná sopka - všechno klasické a zaještě atributy fantasy. Jenomže PERIHELION je cyberpunk, a tak kněží používají ke své práci počítače a genetické laboratoře, mágové a vyznavači mají v hlavách zabudované mikročipy, bojovníci jsou z poloviny roboti a sopka je bránou do jiné dimenze...

Ať už jste ale příznivci fantasy, sci-fi, cyberpunku či čehokoli (třeba hromadného sexu - red.) jiného, neudělejte tu chybu že si necháte PERIHELION ujít. Anebo si jej ujít nechte, vždyť celý náš vesmír je jen výplodem naší fantazie...

ICE

Náš vesmír je jen výplodem naší fantazie. Svět ve kterém žijeme není nic jiného, než jedna z dimenzí existence. Tam někde vzadu, tam, kam nedosáhne ani nejbujnější výhonek té nejdivočejší fantazie TO ještě spí...

PeriHelion

Vstup do nových lokací zpřijemňují depresivní kresby těchto míst. Tohle je třeba vojenská pevnost Fort Nightfall.

Některé postavy, se kterými se setkáte vypadají docela lidsky. Nehleďte na to je ale tenhle muž již delší dobu mrtvý...

score	83%
Název hry:	PERIHELION
Výrobce:	Morbid Visions/ Psychosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Dungeon
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	90%
Grafika:	70%
Zvuk:	85%



score 41%

Název hry:	CORRIDOR 7
Výrobce:	Capstone
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Strílečka
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	30%
Grafika:	40%
Zvuk:	45%

Corridor

ALIEN INVASION

Pěkný obrázek, co? Kolik mi taky dalo práce ho najít.

To jsou ale podivní vetřelci, místo rukou mají samopaly.

Trefím ho nebo netrefím?

Ty jsi ale roztomilouček, přece tě nezastřelím...

To se nám v poslední době ale roztrnul pytel s 3D bojovými hrami typu Wolfenstein, že ano. Naneštěstí však ne všechny firmy vykračují stejným směrem jako otcovská firma Wolfensteina, id Software. Tato firma před několika měsíci přišla na trh s Doomem, který byl rozhodně krokem kupředu a bezpochyby je v mnoha ohledech lepší než Wolfenstein a jeho pokračování Spear of Destiny. To se však bohužel nedá říci o zbrusu nové hře Corridor 7, kterou s Doomem vůbec nelze srovnávat.

Je zajímavé, že má v době Doomu nějaká firma ještě odvahu přijít na trh s hrou, která se zdá po letmém pohledu horší než dva roky starý Wolfenstein. To přece není možné, v tom musí něco být. Zkusme se na Corridor podívat důkladněji. To by v tom byl satan (promiňte, samozřejmě čert), abychom něco nenašli.

Start vypadá podobně jako v Doomovi. Spousta informací o probíhající inicializaci klávesnice, paměti, zvuku, veselého klacku atd. Poté se objeví obrázek s názvem hry (nebylo to tak náhodou i ve Wolfensteinovi?). Následuje slabé, velmi slabé intro, které spolu s úvodním obrázkem a tabulkou HiScore roluje dokola, dokud nestisknete klávesu „Escape“. Nechybí samozřejmě zobrazení kreditů, které vám na obrazovce vydrží náležitě dlouhou chvíli.

Po stisknutí Escape (pozor, musíte ji mačkat pořádně a déle podržet - hra si zřejmě chce být jistá, že si už opravdu nechcete čist jména všech lidí, kteří kdy měli s hrou něco do činění) se objeví menu, které je až na vizuální složku velmi podobné s tím z Wolfensteinu. Také můžete začít novou hru a vybrat si jednu ze čtyř obtížností. Také můžete hru uložit a načíst. Autorům se však zřejmě již nelíbila řádná a obkovaná slovíčka Load a Save a tak „rozjeli“ novou éru v počítačových hrách. Ano, ode dneška se pozice již nebude konzervativně Loadovat, chce to přece nějakou změnu. Nevím jak vy, ale my v redakci již pouze Retrieujeme.

Menu samozřejmě obsahuje položky: „Vrat se do hry“, „Ukonči misi“, apod., stejně jako ve Wolfensteinovi. Je jen škoda, že chybí volba ovládání a zvukové karty. Autoři byli zřejmě toho názoru, že je pro uživatele jednodušší vyskočit ze hry, spustit program setup, navolit si klávesy (příp. myš nebo joystick), vybrat tu správnou zvukovou kartu, setup uložit, spustit opět hru a vyzkoušet, zda-li mu dané nastavení vyhovuje.

Grafika ve hře je bezpochyby horší než u Wolfensteinu (posuďte sami), zvuky jsou zhruba na stejné úrovni. Rychlost a kvalita animace je však téměř stejná, nebo dokonce nižší.

Hra je, stejně jako Wolfenstein, rozdělena na úrovně, každou úroveň reprezentuje jedno podlaží. Vaším úkolem je

většinou zničit všechny Němce (promiňte, vetřelci) v daném poschodí a pak jet výtahem do poschodí dalšího. Pro pohodlí máte vždy v rohu informací o tom, kolik vetřelců je ještě na patře živých (jak vidno, hra se v mnoha směrech „krýje“ s realitou...). Samozřejmě nechybí ani tajné místnosti, a abyste to neměli tak jednoduché, tak klávesou „Enter“ můžete přepínat různé pohledy (co není vidět normálně, může být vidět infračerveně nebo dokonce infrazeleně). Můžete se tak procházet po patře delší čas a prohlížet si ho v různých barvách. Ale pozor, žádné překotné přepínání, tuto volbu máte samozřejmě omezenou.

Za snad jediný dobrý nový nápad považují pokládání min. Pokud například víte, že někde vyběhne vetřelec, tak mu tam strčíte minu a prask, je po něm. Jinak si již na nic dobrého nového (a dokonce ani starého!) nevzpomínám a tak mohu dojít pouze k jedinému závěru: hra Corridor 7 je omyl, který se sem dostal nějakým zvláštním časovým tunelem z daleké minulosti...

Ale vážně. Zavilým hráčům tohoto typu her Corridor 7 nějakou tu zábavu poskytne. Já jsem hru také dohrál (a nejsem v redakci sám), což je důkaz, že se u ní přece jenom dá vydržet. Rozhodně však Corridor 7 nemohu doporučit těm, kteří mají k těmto hrám vztah velmi sporadický a Wolfenstein či Doom hráli hlavně z toho důvodu, že jejich kvalita byla na velmi vysoké úrovni (myslím tím hlavně atmosféru, grafiku, zvuky a zpracování).

UVULA

Jména hloupejch na všech sloupech.

BARBIE

Nevím jak začít. Nevím jak začít, protože je mi špatně. Je mi špatně z toho, co vidím na monitoru. A co že vidím na monitoru?

Jednu z největších kravin co jsem kdy viděl, a že jsem jich viděl, a doufám, že už nikdy v životě nic takového neuvidím. Musel jsem si vzít acylpyrin, jak mě z toho rozbolela hlava. Ve chvílce pomatení jsem se snažil narvat tabletu i do disketové jednotky ze strachu, aby se neotrávilo moje PC. Naštěstí jsem situaci zvládl a mohl tak s odporem přistoupit k této recenzi. Jistě všichni víte, co je to shareware a jistě také znáte spoustu sharewarových her. K mým oblíbeným patří například bitvy tančiček, nebo taková logická kravinka pod



Windows. Když jsem spatřil hru Barbie pomyslel jsem si: „Oj, jaký to nový shareware“, ale ono ouha.

Barbie je totiž naprosto normální hra, která se prodává za tvrdý peníz, v kvalitě spáleného steaku bez přílohy v octové omáčce s chilli a bobkovým listem. Opravdu naprosta hrůza, tragédie a bezkonkurenčně nejhorší hra tohoto roku. To i hra nazvaná Žaby, kterou jsem pařil na PMD-čku se mi líbila mnohem více a vydržel jsem u ní nejméně o 15 sekund déle. Pojdme se tedy zblízka podívat na tuto fantastickou hru, kterou doporučuji pouze dětem ženského pohlaví, ve věku 3 až 3,5 roku, pokud možno hluchým a barvoslepým s brýlemi o síle 5 dioptrií a více. Pro ostatní je to ztráta času peněz a nálady.

Hra připomíná spíše jakousi reklamní akci firmy Matel na podporu prodeje svých panenek. Úkolem je v každé úrovni dojet do tělocvičny, zde nacvičit pár cviků na módní přehlídku, která se ovládá pouze třemi klávesami ctrl, alt, a shift a vrátit se zpět. Hra obsahuje pouhé 4 levely, jaro, léto, podzim, a ještě jedno období, na které si nevzpomínám. Cíl každé úrovně je stejný až na oblečení a dopravní prostředky, které Barbie používá. Nejlepší je jízda na kolečkových bruslích, při nichž Barbie vykonává pohyby připomínající něco mezi slavností slunovratu a záchvatem padoucnice. Pokud se vám podaří zdárně dokončit všechny čtyři levely, očekává vás pouze věta try again.

PETER LEE

score 4%

Název hry:	BARBIE
Výrobce:	TSP
Žánr:	Barbie
Styl:	Barbie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	5%
Grafika:	50%
Zvuk:	10%

Přiznávám, že jsem neměl to štěstí sledovat příhody Barta Simpsona ve všech dílech populárního seriálu. Přiznám-li se úplně otevřeně, dílu jsem viděl zoufale málo a jestli se hodnota člověka měří na počet shlédnutých dílů tohoto seriálu, jsem na dně!

Snad proto, že nejsem dostatečně zasněžen do problematiky rodiny Simpsonových a jim podobných stvoření, nevím, jak bylo přeloženo jméno postavy, která se v seriálu vyskytuje a jejíž jméno zní v originále Krusty. Je mi to líto, ale prostě to nevím. Víme ale, jak vypadá hra s názvem KRUSTY'S FUN HOUSE a vy to za několik okamžiků budete vědět také, pokud ovšem

score 50%

Název hry:	KRUSTY'S FUN HOUSE
Výrobce:	Acclaim
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akční
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	50%
Grafika:	60%
Zvuk:	55%

KRUSTY'S FUN HOUSE

budete ve čtení pokračovat stejným tempem, jako doposud.

Je jakýmsi nepsaným pravidlem, že všechny hry, které mají něco společného s Bartem a jeho rodinou jsou poněkud úchylné a podivné. Jestli se domníváte, že KRUSTY'S FUN HOUSE je výjimkou, tak nejlépe. Ale na rozdíl třeba od naprosto šílené hry BART'S NIGHTMARE (SEGA MEGA DRIVE, SCORE 2) tady není grafika úplně šílená a v zásadě není ani tak špatná. Kdybych se nebál napsat roztomilá, napsal bych to. Grafika je jemná a docela propracovaná. U hry tohoto druhu určitě nikoho nepřekvapí úchylná hudba, která nepřekvapila ani mě a to už je co říct. Má totiž překvapit leccos.

A námět? Uf, věděl jsem, že k tomu dojde. Takže - dům je zaplněn malinkými myšičkami a Krusty se jich musí zbavit. Nejlépe tak, že jim připraví nějakou past a navede je do ní. Moc milou pastí je ohřívání Bart u stroje s boxerskou rukavicí, která malinké myšičky rozmašluje na kaši, ale při troše štěstí lze najít i jiné možnosti západního světa. Nic moc, co? Hm, ani mě to nic moc neříká, to přiznávám.

Milovníci Bartových dobrodružství a dobrodružství jemu podobných tvorů budou ale možná nadšeni. Konečně - KRUSTY'S FUN HOUSE je přece jen oddechová akční plošinková hra, kde se uplatní i trocha logického myšlení. To logické myšlení je vlastně důležité. Jinak by se vám mohlo stát, že těm nesmyslům na vašem monitoru uvěříte. A to by byl konec.

ICE



THE LORD OF THE RINGS CD-ROM

Knižní trilogie The Lord of the Rings (česky vyšlo pod názvem Pán prstenů, nakl. Mladá fronta) spisovatele J.R.R. Tolkiena dosáhla v celém světě zaslouženého úspěchu. Paradoxem však je, že přes onu obrovskou, v kultu přerůstající popularitu, nebyla stvořena jediná kvalitní počítačová hra „velkého formátu“...

Fantasy námět této ságy se přitom přímo vyvíjí ke stvoření rozsáhlého počítačového eposu, který by potěšil znalce Tolkienova díla a hráče dosud neznalé Pána prstenů přiměl k jeho přečtení. Je sice pravdou, že Tolkienovo dílo a jeho fantazie inspirovala řadu tvůrců počítačových her a že na jeho díle stojí v podstatě většina RPG fantasy her, ale nic z toho není zpracováním samotného díla.

The Lord of the Rings ve verzi pro CD-ROM je takřka totožný s disketovou verzí, která se poprvé objevila na pultech v zimě roku 1990. Mimo kvalitní CD hudby, což je dnes již světový standard, obsahuje kompaktní také animace z nepříliš známého animovaného filmu Ralph Bakshiho, který se tímto snímkem pokusil obrazově ztvárnit Tolkienovy představy. Bohužel, film není, stejně jako tímto článkem recenzovaná hra, příliš kvalitní.

Hra je pojata jako klasické RPG se vším všudy:

systém boje, používání předmětů, vlastností, a pod.. Herní pole vidíte shora, z jakési ptačí perspektivy; grafika je dokonce nepřehlédlná až odpudivá (dokonce ani v roce 1990 to nebyla žádná „bomba“) a je v každém ohledu hlavním negativním faktorem působícím na hráče již od počátku. Jedinou výhodou jinak po všech stránkách nevýhodného grafického zpracování je vysoká rychlost scrollingu obrazu...

Hudba je naopak velmi dobrá a je evidentně největším plusem celé hry.

Firma Interplay (tvůrce hry) doposud vydala z připravované trilogie díly dva (druhý díl nese stejný název jako jeho románová předloha - The Two Towers). Doufejme, že až vyšle na trh díl závěrečný, nebude připravovat nějaké dodatečné datadisky, či cokoliv zpracováním a grafikou připomínající, průměrnost hry THE LORD OF THE RINGS. LUKE

score 50%

Název hry:	THE LORD OF THE RINGS
Výrobce:	Interplay
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC, CD-ROM
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	50%
Grafika:	50%
Zvuk:	85%

LAST ACTION HERO

Je smutným faktem, že řada softwarových firem si libuje ve zpracovávání více či méně úspěšných filmů pro domácí počítače. A je smutné, že firma PSYGNOSIS, která se nikdy do ničeho podobného nepouštěla s ním podobným začala.

Arnold Schwarzenegger je akční hrdina. Film The Last Action Hero je filmem akčním a je nevyhnutelně, že takový film má velké předpoklady pro to, aby se stal předlohou pro počítačovou hru, pravděpodobně také akční.

Bohužel, stalo se přesně tak, jak se dalo čekat a hra LAST ACTION HERO je na světě a je průměrná. Skoro se zdá, že Schwarzeneggerova postava provokuje tvůrce her k tomu, aby jeho popularitu poškozovali vytvářením průměrných, nudných a nehratelných her. Je to škoda, protože film Poslední akční hrdina nebyl vůbec špatný. Ačkoli to byla parodie na všechny předešlé filmy tohoto herce, rozhodně to nebyla parodie špatná.

Pokud má být stejnojmenná hra také parodií, podařilo se to jejím tvůrcům stoprocentně. LAST ACTION HERO je bojovou akční hrou, která má s filmem společný jen název. Jack Slater, respektive, něco, co má být Jack Slater (což lze ovšem poznat pouze z jeho červeného trička) pobíhá po nejrůznějších místech a likviduje hromady padouchů převážně boxováním a kopáním, v horším případě kousáním a škrábáním (ne, dělal jsem si legraci).

Jedná se o klasickou bojovou hru ve stylu GOLDEN AXE či MOONSTONE, tzn. že je možné pohybovat se na všechny strany a uštěďovat rány několika nepřítelům najednou (na obrazovce jsou obvykle najednou čtyři), ale i tak je to jen obyčejná a bezduchá 2D mlátička.

Po grafické stránce je to peklo. Hlavní hrdina vypadá odpudivě a rozhodně ne jako slavný Arnold, animace je ubohá a pohyby trhané. O zvucích se skoro nedá mluvit a vůbec to všechno vypadá, jako by to PSYGNOSIS šli horkou, ale opravdu horkou jehlou. LAST ACTION HERO je hra, která se nedá hrát, na kterou je škoda se jen dívat, a o které se snad navíc ani nedá psát. Je to prostě &@&#!

ICE



score 20%

Název hry:	LAST ACTION HERO
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Bojová
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	30%
Grafika:	45%
Zvuk:	50%

score!

SCORE - STARŠÍ ČÍSLA

Je málo věcí v životě, které stojí za to schovávat a skladovat. SCORE patří mezi ně. Pokud vám některá z našich starších čísel unikla, využijte možnosti a objednejte si starší výtisky SCORE dříve, než to udělají ostatní. Stačí vyplnit kupón číslo 3 a spolu s útržkem složenky jej odeslat na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, Praha 6, 160 00.

Staleté říše

vznikají a zanikají, časy se mění, lidé přicházejí a odcházejí, ale slunce vychází a zapadá každý den. Stejně tak časopis SCORE vychází každý měsíc, avšak stejně jako ty nejlepší věci v životě je i SCORE velmi vzácné. Pokud se nechcete zapojit do dlouhého a vyčerpávajícího boje o zbylé výtisky SCORE a chcete mít jistotu, že další SCORE najdete na pultu svého oblíbeného stánku/prodeje, vyberte si jednu ze dvou následujících možností:

1. Vyplňte kupón číslo 1 a dejte svému prodávaci tiskovinu. Tak se vyhnete šarvatkám a potyčkám s ostatními kupci SCORE, protože vaše SCORE bude bezpečně uchováno do doby, kdy si je přijdete vyzvednout.
2. Můžete se ale rozhodnout i pro druhou možnost. Vyplňte kupón 2 a staňte se tak předplatitelem SCORE. Kromě toho, že SCORE budete dostávat přímo do domu v den, kdy se objeví na stáncích získáte i tři poukazy v hodnotě 120 korun každý, které můžete použít při nákupu her u firmy VISION - ať už v prodejně SCORE ve Čkalově ulici č. 7, v Praze 6 nebo prostřednictvím zásilkové služby (sledujte reklamy VISION). Jako předplatitel SCORE budete mít také nárok na bezplatné zaslání našeho speciálního magazínu - výběru nejlepších her roku, něco ve stylu "1994 - to byly ale hry, co?", který vyjde okolo vánoc. Kupón spolu s útržkem složenky typu C zašlete na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí č. 3, Praha 6, 160 00.

KUPÓN 1

Rezervace SCORE

Prosím, uschovejte mi jeden výtisk časopisu SCORE. Časopis SCORE vydává firma ART CONSULTING a vždy od 15 dne v měsíci je k dispozici u Vašeho distributora tiskovinu.

Jméno

Adresa

KUPÓN 2

Předplatné SCORE

Ano, chci dostávat SCORE od čísla až domů. Ano, chci získat tři kupónu firmy VISION v souhrnné ceně 360 Kč, což je cena ročního předplatného, které jsem vám přiloženou složenkou poukázal. Ano, těším se na vaše vánoční číslo nejlepších her roku. Ano, stávám se vaším předplatitelem!

Jméno

Adresa

KUPÓN 3

STARŠÍ ČÍSLA

score

Zašlete mi prosím následující výtisky SCORE:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ x SCORE 1 | ☐ x SCORE 4 |
| ☐ x SCORE 2 | ☐ x SCORE 5 |
| ☐ x SCORE 3 | ☐ x SCORE 6 |

Za jedno starší číslo jsem přiloženou pokázkou zaplatil 30 Kč, a k této částce jsem přidal navíc 12 korun na poštovné, protože jsem si vědom toho, že starší čísla mi budou zaslána poštou doporučeně. Poukázaná suma činí Kč za starší čísla SCORE + 12 Kč na poštovné, tedy celkem Kč.

Jméno

Adresa

ATARI 1040 STE PROČ BY NE?

Vědom si toho, že tento článek bude předhosen obrovské sociální vrstvě zvané paranoistvo, pokusím se o trochu odvažný pohled na jeden z nejrozšířenějších domácích počítačů. Předem upozorňuji, že s počítači Atari mám cosi společného od roku 1986 a asi je těch osm let trochu znát. Článek tedy bude zaujatý, ale zároveň za vše uvedené mohu dát ruku do ohně - to není v kraji častý jev!

Začneme bleskovou exkurzí do historie. Atari ST již nikdo nikdy neodpáře, že v době svého nástupu (1985) znamenalo převrat v pojetí domácích počítačů. Svou strukturou, univerzálností a převratným operačním systémem (TOS s grafickou nadstavbou GEM) založeným na práci v oknech, mohl dojít hodně daleko. Tak se také stalo. Dvakrát nejlepší počítač roku (CHIP) a mnoho dalších odborných ocenění jej vynesly do všeobecného povědomí. Od dob prvních modelů 260 ST přes 520 a 1040 STFM až po 1040 STE se estéticko vyznačovalo plnou kompatibilitou s operačním systémem TOS. Sít TOS kompatibilních počítačů se od této hlavní linie odvíjela v téměř pravidelných intervalech a vždy znamenala něco nového a lákavého pro konkrétní skupinu uživatelů. Ne každý krok Atari byl veden správným směrem, ale k těm, které nebyly krokem do tmy, patří bezesporu obě „Megy“ Atari Mega ST a Atari Mega STE. Dokud se vyráběl, slavil úspěch i ultralehký notebook ST Book. Vlakovou lodí je již nějaký patek pracovní stanice TT030, tak trochu soupeřící s multimédii Falcon 030.

Oblast uživatelů si řada 520/1040 ST/E našla především mezi hudebníky a lidmi, kteří dovedou ocenit všestrannost spojenou s profesionalitou. A to zejména ve zpracování zvuku a řízení hudebních nástrojů (MIDI a sequencing) a zpracování textů (word processing a DTP). Větší počítače (Mega, TT) již znamenaly zcela nekompromisní řešení v obou zmínovaných oblastech. Není proto divu, že právě muzika, zpracování textů a DTP se mohou těšit nejlepšímu programovému vybavení na hodně vysoké úrovni (pokud nechci říci přímo nejvyšší).

Jaké postavení vlastně 1040 STE zaujímá? Na to je snadná odpověď. Jde o model, který je dnes spolu s TT030, Falconem 030 a Jaguárem jediným na trhu. S posledně jmenovanými multimédii jej nelze srovnávat. Nemělo by to smysl. Desetčtyřicítka však i dnes splňuje požadavky nejen na klasický domácí počítač, ale mnohem mnohem víc (ostatně - pochopili jste někdo rozdíl mezi domácím a osobním počítačem? Já ne!). Umí o hodně víc než původní 520 ST a ten rozdíl je opravdu znát. Mohu to potvrdit z vlastní zkušenosti. Na obou jsem pracoval minimálně dva roky.

Zde pomalu končí nezvyklá struktura tohoto článku a teprve nyní doporučuji nahlédnout do útrobní STE.

Co je v malých TOS počítačích vždy stejné je procesor. Tradičně se jedná o 16/32 bitový Motorola MC68000 taktovaný na 8 MHz, zajišťující dostatečnou(!) rychlost. To se může zdát podivně lidem od „PC“, ale pozor! Není možné měřit stejným metrem procesory Motorola a Intel a už vůbec nelze nevíť v úvahu stavbu celého systému v ST-čku. Výkon Atari STE (8MHz) je přinejmenším na úrovni „liného“ PC 386SX. Vděčí za to své architektuře vycházející z osmi datových a devíti adresových 32 bitových registrů a z 16 bitové datové a 24 bitové adresové sběrnice. Svou funkci beze zbytku plní speciální obvod pro grafiku Blitter, který ztlačně urychluje přesuny paměti. Hardwarově je podporován horizontální a vertikální scrolling. Prímý přístup do paměti (DMA) zajišťuje rychlost přenosu 1,33 MB/sek. Systém v ROM (256 kB) obhospodaruje 1,2 nebo 4 MB paměti RAM (SIM moduly). Prakticky je možné osadit i nestandardní velikosti jako například 2,5 MB. Vnitřně je zabudovaná DD mechanika plně

kompatibilní s DOsem. Ta se dá snadno nahradit za HD, některé firmy nabízejí vnitřní harddisk, akcelerátory, PC emulátory 386 a 486 a další doplňky. Vnějších rozhraní má STE nepočítaně. Najdeme konektor pro druhý floppy, RS232, výstup na tiskárnu, společný konektor pro rychlý přístup na Atari harddisky a laserové tiskárny, 2 ovládací porty, rozšířený joystickový port (ten je mimochodem stejný jako u Falcona a Jaguára), videovýstup pro video, RGB, monochrom a TV, ROM port, MIDI interface a stereoofonní zvukový výstup (2x cinch). Zvuk je zajištěn hned dvěma způsoby. Původními 3 zvukovými generátory a nově i 8 bitovým PCM stereo zvukem, kde není problém přehrávat sample frekvencí až 50 kHz bez zatížení sběrnice a tedy bez ztráty rychlosti.

Grafický výstup je u Atari tradičně zaměřen na poloprofesionální využití. V nejvyšším grafickém režimu 640x400 bodů zobrazuje STE monochromně avšak s frekvencí 71 kHz, která spolu s velmi kvalitními černobílými Atari monitory znamená perfektní obraz, který je jako šitý pro zpracování textů (WordPlus, Signum...), muziku (Cubase, Concerto...), tabulkové kalkulatory (K-Spread, LDW Power), databáze (DB Man, Superbase Prof...), černobílou grafiku a DTP (Arabesque pro, Calamus...). Potřebujete-li barvu, jakože hráči her rozhodně ano, potom se vám nabízí dva barevné režimy. „Neherní“ 640x200 ve 4 barvách a „herní“ 320x200 v 16 (systémově) barvách. Paleta barev je volitelná z 4096 odstínů. To znamená, že k dispozici je klasické herní rozlišení známé i z jiných systémů. Údaj o počtu naráz zobrazitelných barev je však pouze teoretický, protože velká část her a grafických studií jaksi nebere na systém ohled a dokáže na obrazovce mnohem víc.

Slušný zvuk, rychlá grafika, „pracovní“ monochromní mód, dostatečný barevný režim, zbývá už jen operační systém. Již bylo řečeno, že jde o TOS s grafickou nadstavbou ne nepodobnou operačnímu systému počítačů Apple. Ta se nazývá GEM (Graphics Environment Manager) a spolu s operačním systémem prošla za 10 let dlouhým vývojem. Od TOS verze 1.0 až po dnešní TOS 4.04. „Malá“ STE mají jako nejvyšší verzi 1.62, která je skutečně velmi málo chybová a hlavně obohacená o nové funkce.

STE má operační systém tradičně na čipech, ale tentokrát na čipech vyměnitelných. Není proto problém (a vřele to doporučuji) vyměnit 1.62 za komfortní verzi 2.06, která vaše STE velmi přiblíží světu TT a Falcona. Mnoho nových funkcí a grafických vylepšení, jako je přiřazování vlastních ikon souborům nebo vynášení ikon na desktop atd., zpřijemňuje práci a navíc umožňuje lepší využití nejnovějších programů. Zajímavostí je, že verze TOS 2.06 byla vyvinuta těsně před verzí 4.0X a je tedy odvozeninou operačního systému počítačů TT (3.0X).

Kdo chce zcela splynout s nejnovějšími operačními systémy, může prakticky bez problémů zavítat do světa preemptivního multitasking, který nabízí softwarová nadstavba MultiTOS vyvinutá firmou Atari v minulém roce. Provoz MultiTOSu je pochopitelně efektivnější na rychlejších TT a Falconech. Pro STE nabízí jinou alternativu firma A.S.H. v podobě rychlého a výkonného operačního systému MagiX! s novou grafickou nadstavbou podobnou GEMU. Preemptivní multitasking je opět samozřejmostí a zdá se být pro STE lepší než MultiTOS.

Mám-li toto vše shrnout, musím říci, že STE je

skutečně schopný a zajímavý stroj. Nejste-li zrovna hráči na klávesové nástroje nebo nadšenci do DTP, nevádí. Určitě využijete STE i jinde. Například při samplování (Stereomaster), zpracování grafiky (Videomaster, DeluxPaint, CyberPaint...), stereoofonním přehrávání hudebních MOD souborů (Paula, Noise Tracker), programování (GFA Basic, HiSoft Basic, Omikron Basic, Pure C, Pure Pascal, Lattice C...), vytváření 3D animací a CAD (CyberCAD, DynaCAD...), domácím úřadování (Atari Works), atd. Nabídka softwaru pro TOS kompatibilní počítače je tak široká, že ji při nejlepší vůli nemůžete obsáhnout a dokonce ani zmapovat. Vždy je z čeho vybírat a skutečně nevím o oblasti, která by zůstala softwarem nedotčena.

Na jednu oblast jsme se ještě nepodívali. Asi patří zároveň do tohoto časopisu, ale v tomto článku rozhodně až nakonec. Nevím, proč by na tak zajímavě stráženy „domácí počítač“ neměly být hry. Samozřejmě, že jsou a je jich obrovské množství. Rejstřík her, které si můžete na STE zahrát lze snadno odvodit z recenzí v tomto časopisu. Řekneme, že téměř vše, co je na Amize, najdete i ve verzi pro STE. Jediné omezení je v případě výrobků her, kteří píší hry pouze pro Amigu. To samé ovšem platí i naopak, takže vzhůru k joystickům. Za zmínku stojí i poměrně slušná úroveň domácích produktů. Výběrné je vyřešena česká klávesnice a tisk (a to hned v několika různých produktech), prodává se kompletní účetnictví, české hry, textový editor atd.

Závěrem musím tomuto počítači a prakticky celé řadě ST vytknout jejich největší nedostatek. A tím je relativní chudost v oblasti grafiky. Rozhodně nemluví o grafice 320x200 ani 640x400. Ta je na dostatečné úrovni. Je ale škoda, že se nikdy neobjevilo standardně VGA v 256 barvách. To je totiž pravděpodobně element, který pasoval ATARI ST na onen „domácí počítač“. Ale proč ne, domů se rozhodně hodí. Doporučuji všem, kteří nechťejí mít pocit, že si koupili drahou hračku. Je to počítač, který vyvzývá k seriózní práci, programování, ale i zábavě a nekonečným hrání.

MARK NEPOŽITEK



VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR UVEDENÝCH FIREM. INFORMUJTE SE O VÝHODNÝCH CENÁCH PRO DEALERY.
JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.
Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A4000.



460,-Kč
SV 135
JUNIOR MEGASTAR

Datalux



689,-Kč
SV 207 PC
COMMANDER
ANALOG

295,-Kč
SV 123
SUPERCHARGER



610,-Kč
SV 127
TOP STAR



520,-Kč
SV 125
SUPERBOARD

Commodore

PRODEJNY:

Sofijské nám.
PRAHA 4
Czech republic
tel.: (02) 401 80 80

Nekázanka 6
PRAHA 1
Czech republic
tel.: (02) 242 29877

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Fárska 44,
949 01 NITRA
Slovak republic
tel.: (087) 22 503

OFFICE WASHINGTON
1735 20th street
WASHINGTON DC 20009
U.S.A. tel.: 001-202-2231066

ČTENÁŘSKÁ SOUŘEZNOST

Tak tohle je soutěž. Čtenářská soutěž a můžete si být jisti, že pokud tohle SCORE čtete a jste tedy jeho čtenářem, máte plné právo do ní vstoupit. Mimochodem, tohle je už druhé kolo naší soutěže a my jsme dostatečně pyšní na to, že jsme to dotáhli až tak daleko. Ale vážně. Jelikož nám odpovědi na první kolo soutěže neustále chodí, nechceme ještě první kolo uzavírat, a tak se s výsledky boje o tričko MICROCOSM setkáte až příště. Další vylosování bude potom vždy v každém druhém následujícím čísle, tzn. že vylosování tohoto kola najdete v čísle 9, 3. kola v čísle 10 atd. Jasně, ne? Pro jistotu ale poslejte soutěžní listky co nejdříve, abychom zabránili zbytečným nepřijemnostem. Rekněme si něco o soutěži jako takové. Ne snad proto, že bychom si chtěli dělat nějakou reklamu, ale prostě proto, abyste věděli, jak jsme na vás hodni. Vězte tedy, že soutěž jsme vymysleli čistě pro vaše potěšení, a že ceny do ní budeme dodávat my, tedy redakce vašeho SCORE. Nemůžete od nás však čekat ceny v podobě letenek do US, automobilů, či zlatých

šperků. Zvolili jsme ceny, které jsou hráčskému světu o něco bližší, a tak u nás budete moci vyhrát takové věci jako nejrůznější herní propagační materiály, reklamní předměty a samozřejmě že i hry. Mezi propagační materiály nepočítáme plakáty a letáky, ale spíše trička, čepice, odznaky, tašky... Teď už se ale dostáváme k místu, které je pro vás nejzajímavější - cena tohoto kola. Vězte tedy, že toto kolo je ve znamení oblohy, trysek a F-14. Ano, cena pro vítěze je tentokrát mimořádně sladká, protože ji tvoří hned tři předměty najednou. Je to tričko F-14

FLEET DEFENDER, odznak F-14 a konečně předmět nejzávažnější - nádherný porcelánový hrnec F-14 FLEET DEFENDER. Co víc si srdce hráčovo může přát? Pokud jde o pravidla naší soutěže, jsou jednoduchá - stačí napsat odpovědi na naše soutěžní otázky na samostatný korespondenční lístek (s ohledem na množství dopisů nebudeme do soutěže zařazovat odpovědi v obálkách) a na tentýž lístek nalepit kupón, který ve většině případech najdete na stejné stránce jako soutěž (a překvapivě i tentokrát na této stránce). Správné odpovědi budou slosovány a jeden výherce každého kola od nás dostane vytoženou cenu. A otázky dne?

1. Hra F-14 FLEET DEFENDER firmy MICROPROSE obsahuje stíhačku F-14 TOMCAT, to je více než pochopitelné. Bude pro vás problémem vzpomenout si alespoň na jednu další hru, ve které se tento letoun vyskytuje?

2. F-14 FLEET DEFENDER k nám přiletěl od firmy MICROPROSE. Co takhle deset dalších her od této firmy?

3. I dnes bude poslední otázka oddychová a relaxační, řekli bychom neherní. Napište nám, jak se jmenoval první člověk, který vystoupil na povrch Měsíce?

Druhé kolo skončilo, vás čeká psaní odpovědí a velké těšení. Tedy velké těšení, protože cena dnes stojí za to. Tužka, nůžky, lepidlo, korespondenční lístek a deset minut času je vše, co k jejímu získání potřebujete. A trochu štěstí, pravda. Tak do toho!

Vaše redakce

SOUTEŽ
score
KUPON 2





Průzračnou vodou prosvítá část potopené stavby.



Vstup k legendárnímu paganskému bojovníkovi Khumash Gorovi je volný - štít leží na oltáři a dveře jsou otevřeny.



Průsvih, titánka vody je teď na svobodě.



Ukázka pokročilého souboje: neviditelný Avatar se zajistil kruhem ohně a zvolal si pomoc golema a démona.

Ultima

Kompletní řešení

Nejdříve se pořádně zorientujte podle mapy. Uprostřed města Tenebrae stojí zámek královny Mordey zvané Tempest. Město samotné je rozděleno do dvou částí - západní chudší a východní bohatší. Vedou do něj čtyři brány - jižní branou na začátku hry vejdete směrem od moře - od mola, kde se konají popravy. Brána západní ústí do zalesněného teritoria, které je ze severu brzy uzavřeno skálami, jižním směrem se pak rozšíří do velké zalesněné roviny, kde kromě pár roztroušených domků a malých hospůdky nic nenajdete. Brána východní vede do řídkého houbového lesa, ve kterém se nachází několik důležitých lokací a hřbitov, domov Necromancerů, vyznavačů boha země Lithose. Konečně branou severní projdete okolo velkého statku do semknutého údolí, ze kterého vede chodba západní skalou na plošinu, kde přebývá nezávislý kouzelník Mythran.

Cílem Ultimy 8 - Pagan je porazit čtyři titány - **Lithose**, **Hydrose**, **Stellose** a **Pyrose** a opustit zemi Pagan teleportací do jiné dimenze. Od titánů musíte získat **Srdce Země** (Heart of Earth), **Slzu Moře** (Tear of Seas), **Děch Větru** (Breath of Wind) a **Jazyk Ohně** (Tongue of Flame). Posledním pomocníkem k vyvolání transportačního kouzla je **Špička Obelisku** (Obelisk Tip), kterou hlidá zesnulý bojovník Khumash-Gor. Nakonec vám Mythran prodá teleportační kouzlo **Ethereal Travel**, pomocí kterého se přenesete přímo k titánům a svedete s nimi souboj. Pak do pentagramu na zemi vložíte jimi posvěcené symboly a odejdete **Bránou Světů** zpět na Zem třeba k Mc Donaldovi na hamburger. Vypadá to možná jednoduše, ale ve skutečnosti je tomu právě naopak. Ultima 8 je totiž tuhá jako ještě žádná jiná. Neustále vás bude

něco zabíjet, neustále nebudete moci najít správné východy a klíče. Navíc se tato Ultima, stejně jako její předchůdci, vůbec nemapuje a její podzemní části jsou prakticky nemapovatelné. Spolu s Irenou jsme vybudovali mapu povrchu ostrova Pagan a přesnou mapu města Tenebrae. Zmatené a velmi rozlehlé podzemní prostory, sestávající zejména z nekonečných chodeb a jeskyní, jsme se ani nepokoušeli mapovat. Asi čtvrtinu svého snažení ale právě v těchto jeskyních strávíte, takže vás v návodu podzemím povedu slovně naznačováním směru, kterými se máte vydat. Elementu hledání vás tím sice nezbavím, ale cesty podzemními chodbami bývají povětšinou lineární, takže se nemůžete úplně ztratit.

Na samém počátku hry budete mít jistě jiné, přímější, starosti než mapování podzemních kobek. Bude vás zajímat, kde najít zbraně, peníze a vybavu na cestu vůbec. Zapamatujte si jednu věc: Avatar je zloděj od kosti. Ať jste kdekoli, klidně v přítelově domě, kradte peníze a diamanty. Každý penízek „Obsidian“ se vám bude hodit. Naučte se odpočívat tukáním na postele. Vezměte si s sebou na cestu alespoň jeden spacák „Bedroll“ a jedny hodiny, tukáním na něj se vždy dozvíte, jaký je čas. Časové jednotky Pagaňané používají jiné, než na které jsme zvyklí, takže si pročítejte deníky stráží, kde uvidíte, jak systém času vypadá. V žádném případě nesbírejte zbytečné věci jako talíře a hřebeny, protože unesete velmi limitovaný počet věcí! Na polepšenou můžete sbírat kouzelné lahvičky „Potion“, které mají následující efekty podle barev:

Žlutá lahvička.....malé hojení
Červená lahvička.....velké hojení
Oranžová lahvička.....doplňuje manu
Zelená lahvička.....pouze odporné chutná
Modrá lahvička.....uspává
Fialová lahvička.....kouzelný štít v boji
Černá lahvička.....neviditelnost

Jelikož na začátku hry nemáte po pádu do moře žádnou pořádnou zbraň ani zbraň, zmíním se o několika místech, kde se váli zbraně zdarma. Nejblíže se nachází katova popravič sekera, je schovaná v domku katky (myslím tím ženu-kata) v Západní části Tenebrae (viz. mapa) a stačí ji jen ukrást. Ve východní části města se můžete vloupat do domku královského zbrojírny. Na krbu je zde páčka, kterou přehodíte a sestupte do sklepa. Tady je v truhle brnění a zbraň. Bojová sekera zdarma se nachází také v tajné jeskyni za jezírkem, k němuž dojdete, dáte-li se severně od západní brány města. V jeskyni stačí přehodit páčku a otevřít truhlu. Jistě jste si všimli, že vás některé truhly nemají rády a snaží se ukončit váš mizerný zlodějský život silnou explozí. Na tyto a podobné účely se používají magické listiny. Můžete se například postavit k bedně, která vypadá zapastěně a zakouzlit Detect Trap. Pokud past objevíte, můžete ji odkouzlit Remove Trap.

Kouzelné listiny jsou na jedno použití a váli se všude možné. Mnoho věcí v domech je poschovávaných v šuplatech, ve skříních a pod různými předměty. Peníze najdete třeba pod ložním prádlem a krabíčku s diamanty třeba za židlemi v koutě. Určitě čtete všechny knihy. Nejen, že obsahují zajímavé a nápadité pověsti, ale občas

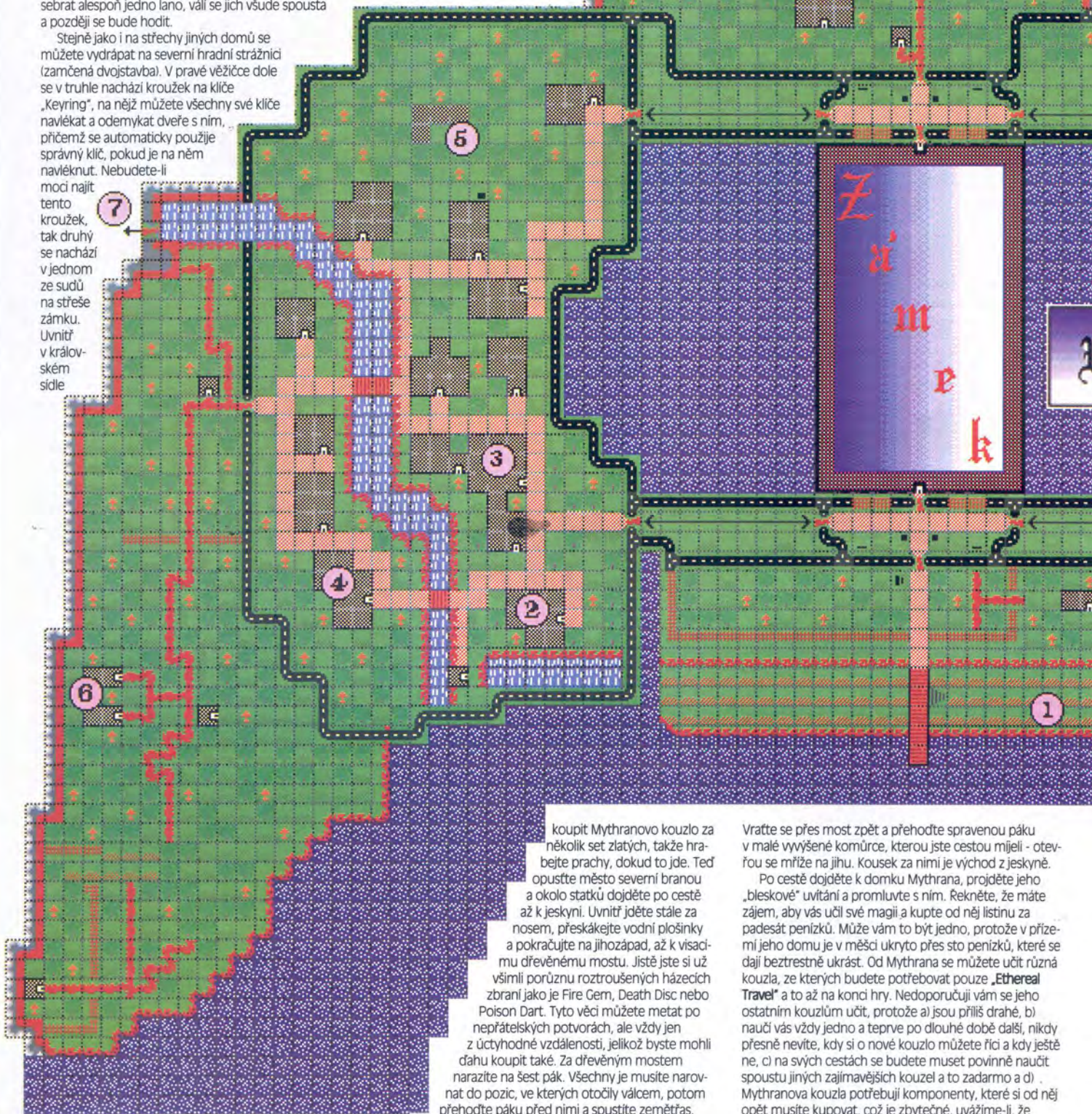
NÁVODY

se v nich mihnou důležité informace jako například průvodce jedlými houbami, apod. Veselé je pojídat houby měnící barvu pozadí, můžete pak chodit se zeleným Avatarem mezi modrými domy, apod. Seriózním pařánům, kteří mají v úmyslu tuto Ultimu dohrát do konce, doporučuji udělat si teď menší zacházku pro vynikající zbraň - palčák zvaný Kosič „The Slayer“. Vyjděte z města východní branou a podle mapy najdete základy rozbořeného domečku s malým diamantem uprostřed podlahy. Podlahou propadněte dolů, kde pod hromadou smrtků leží klíč k truhle na východě. V truhle je další klíč, který seberte a vydejte se na západ. Narazíte na sérii knih, které mluví o démonickém Slayeru jako o nejlepší zbraní v Paganu. V jedné ze západních uliček najdete doupě trolla plné šílených lidí, kde se v brašně nachází další klíč. Potom se kousek vraťte, přehoďte páku a zamiřte na sever. Přeskákejte nepříjemné vodní kameny (tohle je teprve začátek, ty pravé skákací eskapády teprve přijdou) a po cestičce dojdete ke dveřím. Odemkněte je klíčem od trolla a za nimi vylezte na oltář, kde leží **Slayer**. Potom otevřete dveře pod oltářem a vstupte - budete přeneseni na povrch kousek od hřbitova. Teprve s touto super zbraní, která mi sloužila až do konce hry se vydejte do zámku. Mimochodem, po cestě doporučuji někde sebrat alespoň jedno lano, válí se jich všude spousta a později se bude hodit.

Stejně jako i na střechy jiných domů se můžete vydrápat na severní hradní strážnici (zamčená dvojstavba). V pravé věžičce dole se v truhle nachází kroužek na klíče „Keyring“, na nějž můžete všechny své klíče navlékat a odemýkat dveře s ním, přičemž se automaticky použije správný klíč, pokud je na něm navléknut. Nebudete-li moci najít tento kroužek, tak druhý se nachází v jednom ze sudů na střechě zámku. Uvnitř v královském sídle

není mnoho zajímavých věcí, hlavně si musíte popovídat s královninou služkou Araminou a dát si s ní rande v jejím domku ve východní Tenebrae v časové jednotce „Bloodwatch“. Jděte se také podívat na střechu zámku, kde pobíhejte, dokud nenajdete zvláštní čtverec na zemi, ve kterém poletují čárky. Stoupněte si na něj a zase slezte, ušetří vám to spoustu běhání, později se dozvíte, proč.

Nyní si můžete vydělat peníze: jděte do východní části města a počkejte, až bude ve svém domě žena prodávající klenoty a diamanty (viz. mapa). Vejděte dovnitř a vyspěte se na její posteli. Druhý den již žena bude opět pryč. Poberte všechny její šperky a drahokamy a jděte zase spát až do dne, kdy se žena vrátí. Pak ji nakradené věci drze prodějte, čímž si nahradíte „majlant“. Této ženě můžete pochopitelně prodávat i ostatní pravé diamanty nalezené na vašich cestách. Ke konci hry budete totiž muset

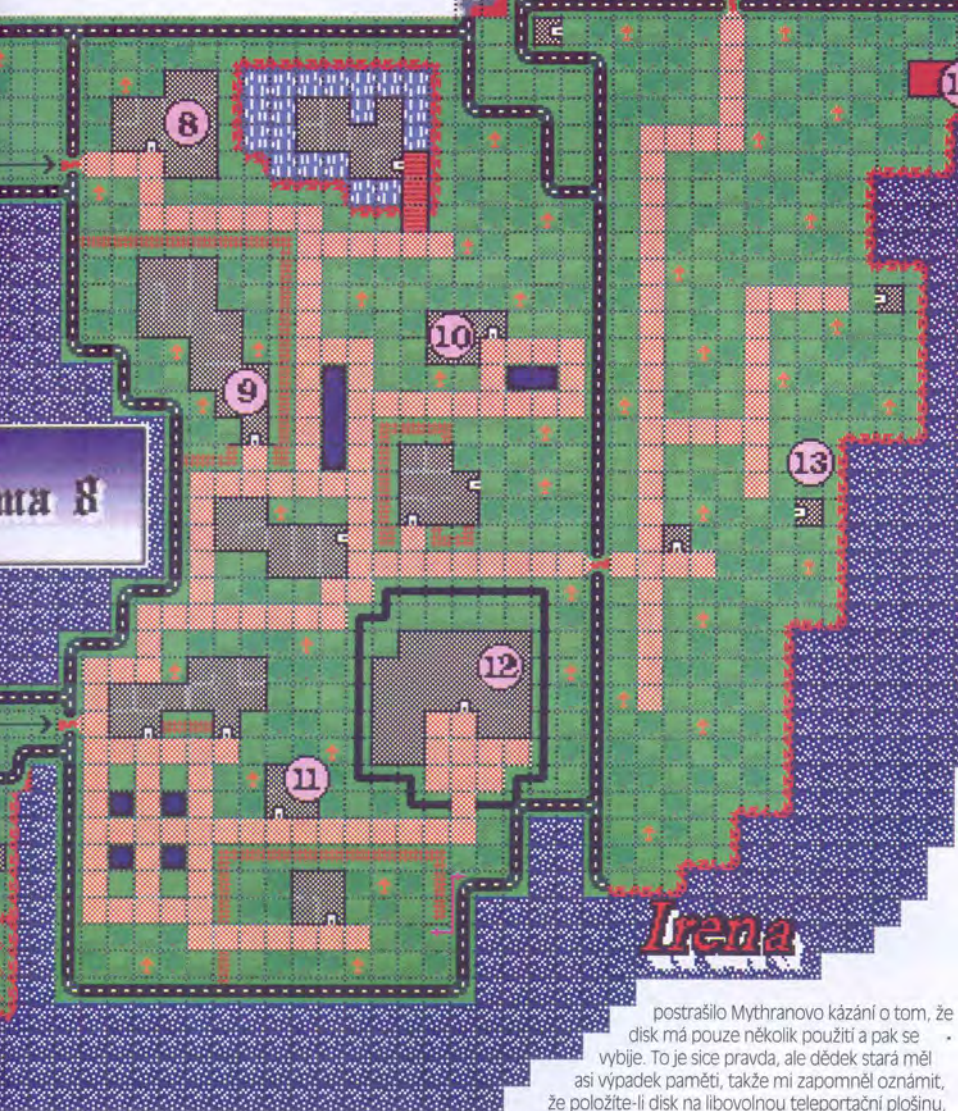


koupit Mythrano kouzlo za několik set zlatých, takže hrajte prachy, dokud to jde. Teď opusťte město severní branou a okolo statků dojdete po cestě až k jeskyni. Uvnitř jděte stále za nosem, přeskákejte vodní plošky a pokračujte na jihozápad, až k visacímu dřevěnému mostu. Jistě jste si už všimli porůznu roztroušených házedích zbraní jako je Fire Gem, Death Disc nebo Poison Dart. Tyto věci můžete metat po nepřátelských potvorch, ale vždy jen z účtyhodné vzdálenosti, jelikož byste mohli dáhu koupit také. Za dřevěným mostem narazíte na šest pák. Všechny je musíte narovnat do pozic, ve kterých otočily válcem, potom přehoďte páku před nimi a spustíte zemětras.

Vraťte se přes most zpět a přehoďte spravenou páku v malé vyvýšené komůrce, kterou jste cestou měli - otevrou se mříže na jihu. Kousek za nimi je východ z jeskyně.

Po cestě dojdete k domku Mythrana, projděte jeho „bleskové“ uvítání a promluve s ním. Řekněte, že máte zájem, aby vás učil své magii a kupte od něj listinu za padesát penízků. Může vám to být jedno, protože v přízemí jeho domu je v měšci ukryto přes sto penízků, které se dají beztržně ukrást. Od Mythrana se můžete učít různá kouzla, ze kterých budete potřebovat pouze „Ethereal Travel“ a to až na konci hry. Nedoporučuji vám se jeho ostatním kouzlům učít, protože a) jsou příliš drahé, b) naučí vás vždy jedno a teprve po dlouhé době další, nikdy přesně nevíte, kdy si o nové kouzlo můžete říci a kdy ještě ne, c) na svých cestách se budete muset povinně naučit spoustu jiných zajímavějších kouzel a to zadarmo a d) Mythrano kouzla potřebují komponenty, které si od něj opět musíte kupovat, což je zbytečné, uvažme-li, že

- 1 - začátek hry
- 2 - dům popravčího
- 3 - hospoda
- 4 - kovář
- 5 - dřevěné třísky pro Vivida
- 6 - hospoda na západ od města
- 7 - tajná jeskyňka se sekerou
- 8 - knihovna
- 9 - obchodnice s klenoty
- 10 - místní kouzelník
- 11 - služka Aramina
- 12 - rádcův dům
- 13 - palcát „The Slayer“
- 14 - dům Necromancerů
- 15 - zde pohřbít Lothian
- 16 - vchod do podzemí
- 17 - pasáci Thoraxů
- 18 - k Mythranovi
- 19 - houby „Popravčího kápě“



stejně lokaci a okolí, může se stát, že osoby zůstanou na místech, kde byly i když už podle časového rozvrhu mají být úplně jinde, některé dveře zůstanou zamčené a podobné trable. Jediným řešením tohoto problému je odejít branami jinam, tam se vyspat a vrátit se zpět, pak bude všechno v pořádku. Podobně postupujte s vyhledáváním služby.

V zámku počkejte, až se královna přesune z trůnního sálu do jídelny. Na stolků vlevo v trůnní místnosti leží klíč ke dveřím do ložnice pod poduškou s hlavou smrtky. Vůbec se nepokoušejte klíč zpod podušky sebrat, když je královna přítomna v místnosti. Komůrku a bednu v ložnici odemkněte klíčem od služby (doufám, že jste uposlechli mé rady a dali si klíče na kroužek, protože jinak v nich budete mít pěkný zmatek).

Nalezenou obřadní dýku doneste Vividovi po přízemí jeho domu. Budete svědky efektního rituálu zabiti Lothian a předávání hodnosti Necromancer. Stane se z vás Necromancerský učeň. Dostanete další úkol: přinést Vividovi komponenty na kouzlení - Popravčího kápi „Executioner's Hood“ a dřevěný tyč „Wood Stick“. Jako správný čarodějův učeň se pro předměty vydejte. Popravčího kápě je černá špičatá houba, která roste východně od brány na hřbitov v malé jámě (viz. mapa). Tyčky se valí okolo velkého stromu u rozbořeného domu v západní části města. Tento dům se nachází na severu této chudinské sekce, kousek za arénou, je to jediné místo ve městě, kde se vyskytují zombíci a duchové. S komponenty se vraťte k Vividovi. Bude potěšen, jak vám jde práce od ruky a pošle vás na test zesnulých Necromancerů.

Dostanete zvláštní klíč „Key of Caretaker“, který je však spíše něco na způsob klerikova kříže, protože pomocí něho budete od této chvíle pravidelně kouzlit. Pročtete si knihy ve druhém patře Vividova domu a ze zapastěné truhly vytáhnete zaprášenou listinu. Ke kouzlení budete potřebovat tyto složky: krev (blood), houbu Popravčího kápě (Executioner's Hood), kosti (Bones), dřevo (Wood), hlinu (Dirt) a bahno (blackmoor). Dozvíte se také první Necromancerská kouzla:

Mrtví Mluví „Death speak“ - z kosti a krve, rozkroč mrtvé Necromancery.

Otevírání Země „Open Ground“ - z bahna a krve, nej-používanější kouzlo, otevírá zemi a stěny

Zavolání Zemětřesení „Call Quake“ - z kosti, dřeva, bahna a hlíny. Kromě toho, že se třese obrazovka a padají mi krápníky na hlavu jsem nenašel žádný účel

Ve speciální místnosti v jižní části druhého patra uvidíte na stolech rozložené potřebné komponenty ke kouzlům a prázdný pytlíček. Zkuste si zakouzlit třeba Mrtví Mluví, toto kouzlo budete často používat, takže ho musíte dobře ovládat. Do pytlíčku vložte jednu hrst kostěných úlomků a jednu lahvičku krve. Na zavřený pytlík s těmito dvěma věcmi použijte klíč „Caretaker“ a komponenty se změní v kouzlo, které si můžete z pytlíku vyndat do batohu a schovat si ho na pozdější použití. Při kouzlení nesmí být v pytlíku žádné přebytky, jinak se kouzlo nepovede a přijdete o všechny komponenty. V této chvíli to ještě není taková tragédie, ale v podzemí bude o ingredience často nouze, takže si plané kouzlení dobře rozmyslete. Vyjděte na hřbitov a dejte se na sever, mezi skalami je zde sevřená malá svatyně. Vstupte do úzké uličky v ní a použijte kouzlo Otevírání Země. Brána do hlubin Země se otevře. Jak bude vypadat test Necromancerů se dozvíte příště.

ANDREW

Irena

postrašilo Mythranovo kázání o tom, že disk má pouze několik použití a pak se vybijí. To je sice pravda, ale dědek stará měl asi výpadek paměti, takže mi zapomněl oznámit, že položíte-li disk na libovolnou teleportační plošinu, znova se nabije a můžete ho používat dále. Přišel jsem na to úplně náhodou, když jsem už zoufal, že budu muset chodit pěšky. Také nezapomeňte, že existují magicky blokováná místa, odkud se nemůžete teleportovat, jsou to různé testy nebo třeba závěr hry, kdy se ocitnete v jiné dimenzi a budete bojovat s titány.

Vyjděte východní branou a navštívte hřbitov. Cestička vás zavede do domu Necromancerů. Promluve si s učněm Vividem, je buď před domem nebo ve druhém patře, a slibte mu, že získáte zpět jeho obřadní dýku, kterou ukradli vojáci královny Mordey. Vyspíte se až do časové jednotky „Bloodwatch“ a jděte zpět do východní části města. Podle domluvy navštívte služdomě (dřevěný domek na jihu s dvojími ku Araminu v jejím dveřích) a promluve ji, ať vám dá klíč od královny tajného pokoje. Dejte si pozor na následující chybu v programu: v každou časovou jednotku jsou určité osoby na určitých místech. Například královna nejdříve spí, potom úřaduje v trůnní místnosti, jindy ji v jídelně, apod. Pokud se ale vyspíte ve

všechny ostatní kouzlivé sekty, se kterými přijdete do styku, tj. Necromanceri, Theurgisti a Mágové, vám své komponenty poskytnou zcela zdarma. Jediné kouzlo Lightning, které vás Mythran naučí jako třetí v pořadí je dobrou pomůckou v boji, ale stojí spoustu peněz.

Dostanete také kouzelnou knihu a malý červený teleportační disk, který vám bude velkým pomocníkem. Ve druhém patře jeho domu je na východě stejný čtverec s běhajícími čárkami, jako na střeše hradu. Stoupněte si na něj, dvakrát rychle klikněte na červený disk od Mythrana, navolte destinaci „Tenebrae“ a šup, jste zpátky ve městě (sportovci můžou jít samozřejmě pěšky). Ještě než se pustím do dalšího dění, určitě vám připomenu toto: červený teleportační disk od Mythrana je jedním z nejužitečnějších předmětů v celé hře. Možnost teleportovat se bude často klíčová, např. dojdete-li někam, kde splníte svůj úkol, můžete se okamžitě a rychle přesunout třeba do Tenebrae, aniž byste se museli vracet zpět. Trochu mě



Na první pohled

to vůbec nevypadá jednoduše, ale časem si zvyknete. Musíte to ale chvíli hrát, hodinku, dvě, a brzy zjistíte jak to vlastně všechno je. Učíte-li navíc obětavě anglicky a přečteli jste si tedy manuál, velice si zbytečně prosezene čas u počítače ukrátkáte. Určitě vás to chytne, musí, nás to také chytlo, a proto jsme se rozhodli na to dát návod, jehož první dvě strany máte před sebou.

Ano, to „to“, o kterém je celou dobu řeč, není nic jiného než neznámý nepřítel v neidentifikovatelném létajícím objektu, neboli, jak říkají Angličané, UFO - Enemy Unknown. Návod by vám měl pomoci ve volbě základní strategie, v rychlé orientaci ve hře, ve výběru zbraní, budov, postav, atd.

Určitě lze najít nepřeberné množství různých strategií jak v UFO postupovat. Záleží to na mnoha aspektech a to především na obtížnosti, kterou si zvolíte na začátku hry. Pokud hrajete jako začátečník, nemusíte se strachovat, že vám do roku 2000 napadnou základnu (pokud nebudete mít velkou smůlu). Můžete tedy hrát třeba na to, abyste měli co nejlepší vojáky. Cím jich máte méně, tím s nimi můžete více bojovat, a tím rychleji se zlepšují (tato nepřímá úměrnost samozřejmě pokračuje až k jednomu vojáku, ale nedoporučil bych vám lézat na mise jenom s ním). Můžete si také postavit více základen a nemusíte tam zatím posílat žádnou ochranu, ani stavět obranu. Jinými slovy, můžete rychleji rozvíjet.

U vyšších obtížností je to už čím dál složitější. Musíte se hned na začátku bránit, nechávat si na základně vojáky, UFO vám unikají, atd. Autoři to prostě komplikují jak se dá. Hru už musíte mít v malíčku. Navíc, vyhrát i na první dvě až tři obtížnosti vám vezme pár dní (nám to trvalo týden pravidelné denní dávky ve formě dvouhodinové parby), takže se bude-me orientovat především na ty začátečníky. Ti už si pak jistě sami poradí.

Trochu nějaké té strategie...

Je těžké psát o nějaké strategii, když má každý z nás trochu jiné myšlení. Někdo třeba nemá paměť na vizuální vjemy a tak se ve hrách orientuje především podle textu. Někdo zase nemá paměť na čísla, ale hrani mu „odsejpá“, protože se soustředí na výšku malých sloupečků v pravé části obrazovky. Někdo je pečlivka a každou lokaci prochází kostičku po kostičce tak, že mu kořist nemůže uniknout. Někdo vsadí na náhodu a doufá, že počítač nebude tak chytrý, aby mu proklouzl někde za křovím. Každý prostě páří jinak a nelze říci, který způsob je nejlepší. Pokud se nyní přikláníte k některému z nich, bude to pravděpodobně tím, že jste podobného ražení. Ale zkuste se taky trochu zamyslet nad názorem toho druhého...

Proto v žádném případě nechci tvrdit, že strategie, kterou popisují je nejlepší. Zdá se nejlepší mně, ale určitě se může stát, že přijde člověk a rozumnými argumenty mě přesvědčí, že bych mohl dělat to a to lépe. Berte to pouze jako návrh.

Všechno, co ve hře budete mít, získáte buď z akce, nakoupením nebo tak, že si to vyrobíte. Druhé dva zdroje stojí peníze, které jsou v UFO velmi důležité. Peníze můžete vydělávat prodejem všelijakých věcí, mrtvol či artefaktů vetřelců. Nicméně hlavní zdroj peněz jsou státy, které máte za úkol chránit před „ufouny“.

Naopak, hlavní pořizatelé vašich peněz jsou vaše základny. Nemálo často se vám může stát, že vydáte na základny překročí vaše příjmy. Proto to s výbavou vaší základny nepřehánějte, nakupujte jen to, co je opravdu nutné a všechno nepotřebné ihned prodávejte. Budete z toho mít jak peníze, tak místo ve skladu. Je dobré mít vědce pouze na jedné základně. Stojí vás poměrně hodně peněz a více jich stejně nevyužijete (uvidíte, že ke konci hry už ani nebudete mít co vymýšlet).

Na druhou stranu, vědecký výzkum je jediná cesta, která vede k vítězství. Mimo to, že výzkumem získáváte nové a nové zbraně, stíhačky, pancíře, budovy,

atd., získáváte i informace o vetřelcích. Jedna z nich je velice důležitá a pokud ji máte, stojíte před koncem hry. Je to informace o tom, kde mají vetřelci základnu a většinou ji získáte z nějakého ufounského velitele apod. Proto neváhejte prozkoumávat všechno, co si z výpravy přivezete, včetně mrtvol vetřelců.

Inženýři vás také stojí

hodně peněz, ale je dobré jich mít trochu více než vědců. Později ve hře budete vyrábět dost často a je dobré si potom přistavit ještě jednu dílnu. Pokud ji postavíte na stejné základně jako tu první, budete v ní moci inženýry, kteří nemají co dělat, využívat. Věci, které vyrobí budou ale zabírat prostor ve skladu, takže je lepší si druhou dílnu plus pár vědců postavit na jiné základně, odkud často startujete. Jestliže nejste nároční, dvě dílny se čtyřiceti inženýry by vám měly stačit.

Inženýři vám navíc mohou snadno vydělávat peníze. Je spočítáno, že pokud vyrobíte a následně prodáte Personal Armor, každý inženýr vám vydělá zhruba 100.000 měsíčně. Tím by vaše problémy s penězi měly být vyřešeny.

Nemusíte se bát, že budete zapleteni do nějakých intrik. Ze státu, kde zničíte nejvíce ufounů budete také dostávat nejvíce peněz, naprosto nezávisle na jeho velikosti či průmyslové vyspělosti. Pokud nebudete mít velkou smůlu, měla by vám platit velká většina států (mimořádně, všiml jste si, že autoři úplně zapomněli na naši republiku — to je také jeden z důvodů, proč se moje první základna vždy jmenuje „Czechland“ a leží v srdci Evropy).

Je vždycky dobré pozici často ukládat, a to jak na obrazovce se zeměkouli, tak v akční části. Když musí hrát člověk nějakou delší část podruhé, stává se, že znova neudělá to, co předtím udělal, protože si myslí, že už to udělal. Na obrazovce zeměkoule vám mohou vetřelci přepadnout základnu, a pokud tam nemáte žádné vojáky, můžete se jít zahrabat. Proto si v pravý čas nakupte alespoň pět vojáků, trochu je vyvíčte a nechte je na základně.

V první úrovni vám ufouni budou většinou napadat jenom tu základnu, kterou jste postavili jako první (hlavně proto, že je zpravidla nejlépe vybavená), ale ani to není pravidlem. Jestliže však budete často sejevovat, není se čeho bát.

V akční části hry je ukládání pozic ještě aktuálnější. Může se stát, že se najednou někde objeví vetřelec a zastřelí vám vojáka. I když tím hra nekončí, je lepší boj zrušit a nahrát znovu pozici. Přece jenom ten voják něco stojí a především trvá dost bitev, než se z něj stane jenom třeba ubohý seržant s osmdesáti časovými jednotkami.

Určitě ukládejte na víc pozic, protože se vám to bude hodit. Je také dobré vědět, že každý střelec ve hře má určitou procentuální úspěšnost, která se zvyšuje se vzdáleností a zbytek je dorovnán náhodným číslem. Když potom výsledek překročí určitou hodnotu, střelec zasáhne cíl. Znamená to tedy, že pokud máte dobrou pozici, ale zabili vám jednoho vojáka, neváhejte, a nahrajte si ji znovu. Vetřelci už musí být opravdu dobří, aby se trefili pokaždé.

Stavějte nové základny tam, odkud nejvíce létají ufouni a tam, kde vám nejmenší platí. Samozřejmě je ideální rozmístit základny tak, aby svými radary pokrývaly co možná největší plochu zeměkoule.

Vaši vojáci jsou pro vás velice důležití, proto si na ně dávejte pozor. Nebojujte zbrkle, schovávejte se za překážky a postupujte v každém směru alespoň se dvěma vojáky. Když ten první někoho objeví, nebo se případně netrefí, ten druhý to obstará za něj. Když už nemůžete nic jiného, tak si alespoň dřepněte na bobek. Vetřelci se pak hůře trefují. Až budete mít lepší brnění (například flying-suit), už se nebudete muset schovávat téměř vůbec.

Záleží na situaci, ale zpravidla je nejvýhodnější střel „Auto Shotem“. Jsou to jakoby tři „Snap Shoty“ (dobře, o chlup horší), ale většinou trochu méně přesné. Někdy, pokud se opravdu chcete trefit, není na škodu použít „Aimed Shot“. Radši si ale předtím uložte pozici.

Rozhlížejte se. Klidně se může stát, že ufoun bude vedle vás, ale vy o něm nebudete vědět, protože k němu budete zády. Na výpravy si berte jenom nejnutnější zbraně. Když toho máte spoustu, tak to málo energie a časových jednotek. Ani nechávat je v lodi není dobré řešení. Pokud máte například těžké

plazmatické pušky, tak si jich berte přesně tolik, kolik máte vojáků. Za každou plazmatickou pušku uбудe na výpravě jeden zásobník (tj. asi třicet nábojů) nezávisle na tom, jestli jste z ní střelili nebo zůstala v lodi. Řešením je plazmatické pušky vybit, ovšem na to musíte mít volné obě ruce a stojí vás to dost časových jednotek. Na druhou stranu se však i s téměř prázdné nábojnice rázem stane plná.

Vypálí se vlezť hned na začátku do ufounské lodi a všechny tam postřelí. Někdy to jsou jedni vetřelci v misi, takže nemusíte zbytečně prohledávat okolí.

Neberte si na mise hodně vojáků. Bohatě stačí šest či pět (a kolikrát i tři - zničehonicseobjevívis cimmrnolog). Zbytečně se vám pak boj protáhne a vojáci se stejně moc nezlepšují.

Všechno, co po vetřelcích zbude (včetně mrtvol), se po vyhrání mise automaticky posbírá, takže to nemusíte dělat vy. To jsou právě pak ty artefakty, jejichž zkoumáním se posouváte ve hře kupředu.

Velice nepříjemné hlášení je zpráva: „TRACKING LOST“. Jak předejít tomu, abyste tyto dvě slova videli co nejméně často je nasnadě. Jednak musíte mít základny rozmístěné rovnoměrně po celé zeměkouli a v každé z nich nejlépe velký radar. Tak budete radarovým signálem kontrolovat co největší možnou plochu. Další důležitá věc je mít rychlé stíhačky či talíře. Pokud máte například Avengers, tak se již nemusíte bát, že vám cizlový objekt upláchne. U pomalejších stíhaček často pomáhá, když letíte na poslední známou pozici UFO. Radar stíhačky někdy sledované UFO opět zachytí.

Pokud se domníváte, že útok jednou stíhačkou na dané UFO nestačí (například BattleShip je velice odolná), můžete útočit v letkách. Klikněte na dva překrývající se obdélníčky v levém horním rohu bojového okna a stíhačka začne UFO sledovat.

V UFO můžete časem vyrábět hodně druhů různých stíhaček a transportérů. Zde jsou jejich jména a důležité data.

SKYRANGER (transportér)
Maximální rychlost: 760
Akcelerace: 2
Pohonné hmoty: 2000
Zbraně: 0
Pancíře: 150

LIGHTNING (transportér a útočný)
Maximální rychlost: 3100
Akcelerace: 8
Pohonné hmoty: 3000
Zbraně: 1
Pancíře: 800

AVENCER (transportér a útočný)
Maximální rychlost: 5400
Akcelerace: 10
Pohonné hmoty: 6000
Zbraně: 2
Pancíře: 1200

INTERCEPTOR (útočný)
Maximální rychlost: 2100
Akcelerace: 3
Pohonné hmoty: 1000
Zbraně: 2
Pancíře: 100

FIRESTORM (útočný)
Maximální rychlost: 4200
Akcelerace: 9
Pohonné hmoty: 2000
Zbraně: 2
Pancíře: 500

Útočnou sílu ovlivňují zbraně, které si na stíhačku naložíte.

Kromě vojáků si můžete na mise brát také těžší techniku, a to tanky. I když já jsem je moc nepoužíval, někteří kolegové si je velice pochvalovali. Nejmenší účinný je TANK/CANNON. TANK/LAUNCHER střílí HWP rakety a stejně jako předcházející se před každou misí automaticky nabíjí (pokud má čím). TANK/LASER CANNON oproti nim žádnou municii nepotřebuje, což je velká výhoda. HOVERTANK/PLASMA je asi nejlepší, protože létá, má poměrně silné střely a hlavně, nemusí se nabíjet. HOVERTANK/LAUNCHER má sice Fusion Bally, které jsou silnější, ale musí se nabíjet, což znamená - mít na skladě neustále několik nábojů tohoto druhu. Tento tank samozřejmě také létá.

**Pokračování příště
UVULA**



STINGRAY
Účinnost: 70
Dostřel: 30 km
Přesnost: 70%
Doba nabíjení: 15 s



AVALANCHE
Účinnost: 100
Dostřel: 60 km
Přesnost: 100%
Doba nabíjení: 20 s



CANNON
Účinnost: 10
Dostřel: 10 km
Přesnost: 10%
Doba nabíjení: 2 s



FUSION BALL
Účinnost: 230
Dostřel: 65 km
Přesnost: 230%
Doba nabíjení: 25 s



LASER CANNON
Účinnost: 70
Dostřel: 21 km
Přesnost: 70%
Doba nabíjení: 4s



PLASMA BEAM
Účinnost: 140
Dostřel: 52
Přesnost: 140%
Doba nabíjení: 6 s

info

ENEMY UNKNOWN




score 70%

 Název hry: **BENEATH THE STEEL SKY**

Výrobce: Revolution Software/Virgin

Žánr: Sci-fi

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Jednoduchá

Hodnocení:

 Originalita: **50%**

 Atmosféra: **75%**

 Grafika: **70%**

 Zvuk: **60%**


Beneath a Steel Sky

(kompletní řešení)

Kontrola vám bude předána v půli pronásledování v malé továrně. Nejdříve utrhnete kus zábradlí vlevo a vypáčíte s ním dveře. Dole vpravo u zaseknutého robota použijte čip na prostřední kus odpadu. Oživte Joeye. Pokuste se postavit na výtah a dokonale prokecnete dědku. Zatímco vypíná alarm, jděte doprava k němu do pracovny, otevřete skříňku a vezměte si hamburger a francouzský klíč. Když to nestihnete, musíte celou akci s výtahem opakovat znovu. Vraťte se o místnost zpět, prozkoumejte zaseknutého robota, a rozkažte Joeyovi, ať ho spraví. Robot se rozběhne a odjede doleva. Počkejte, až se vrátí. V momentě, kdy něco položí na výtah a výtah sjede dolů, Źukněte na vzniklý otvor (Hole) používacím tlačítkem myši, sjedete po konzoli dolů. Dole prozkoumejte zámek a řekněte Joeyovi, aby ho odemkl. Prohleďte mrtvého strážce, seberte mu ID a černé brýle. Vyděte ven a dejte se doleva, do jakési centrály se spícím dědkem. Francouzským klíčem povolte obě tlačítka na pravém pultu a řekněte Joeyovi, ať jedno zmáčkne. Až to udělá, zmáčknete druhé. Dědek odejde. Přehodte tlačítko na levém stroji a vezměte žárovku.

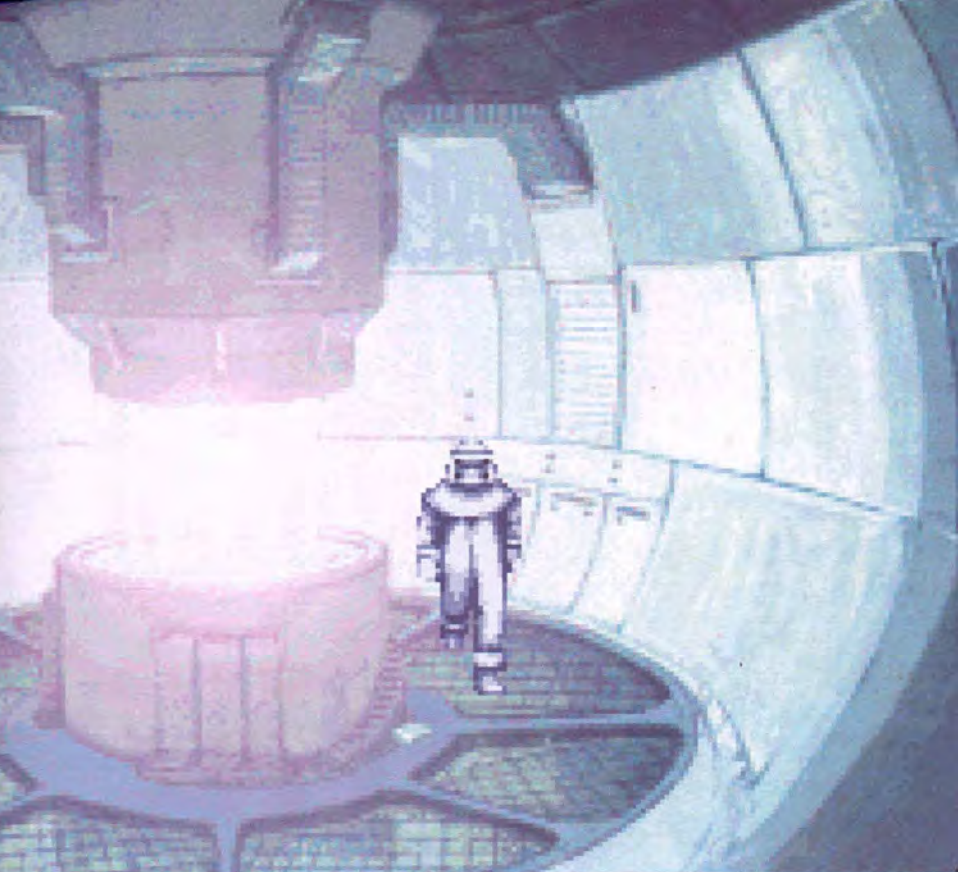
Jděte 3x doprava a nahoru do továrny. Prozkoumejte dalšího nečinného robota a popovídejte si se ženou. Jděte doprava a promluvejte si s arogantním vědcem. Strčte francouzský klíč do soukolí a opět ho vyndejte, tím zastavíte výrobní linku. Zkuste vejít do skladu, pak tam pošlete Joye. Jděte k robotovi a použijte na něj francouzský klíč. Řekněte Joeyovi, že má

nové tělo a počkejte, až do robota přeleze. Nového Joeye pošlete do skladu, aby zrušil ochranu vstupu. Pak tam vejděte, odklopte sítku na zemi, vezměte kus tmelu, klíč a sprej. Venku si navěšmejte šacování, stejně vám důležité předměty zůstanou. Venku před továrnou řekněte Joeyovi, ať odřízne červené lano a jděte úplně doleva k dědkovi v centrále. Na místo, kde byla žárovka strčte tmel (není to tmel, ale výbušnina) a přehodte spínač. Následuje výbuch, který uvolní dvířka skříňky. Uvnitř přehodte obě páky a jděte doprava k výtahu. Pomocí karty sjedte výtahem dolů a seberte odříznutý kabel. V bytě zesnulého strážce (levý byt v obytném bloku), který otevřete také pomocí karty, vezměte časopis o motorkách zpod polštáře. Časopis vyměňte vpravo v kanceláři Travelco za lístek na výlet a ten dejte Lambovi (tmuž v kožichu). Jděte na exkurzi do jeho továrny, počkejte na něj před jejím vchodem. Nechte se provést a projděte okolo arogantního vědce doprava. Promluvejte si s Anitou a dejte jí ID.

Venku před továrnou se pomocí ID nalogujte do terminálu, zadejte volbu 4 - security services. Odblokujte svůj bankovní účet. Čekejte u výtahu (můžete chodit do továrny a zpět), dokud se neobjeví tlustoch Lamb, kterému se nabídněte, že nakrmíte jeho kočku. Sjedte o patro níže a jděte do jeho bytu (pravý byt v obytném bloku). Vezměte videokazetu a pusťte si ji ve videu. Použitím mašiny vpravo od monitoru nakrmíte kočku. Teď úplně doleva, do salónu s bioimplantáty. Zde přemluvejte robota, ať překecá

hologram ženy k otevření dveří do levé místnosti. Promluvejte si s operovaným mužem a doktorovi nabídněte vše co půjde, dokud vám nenamontuje port do hlavy. Dojděte úplně doprava do kanceláře Wilieho kotvače. Požádejte ho o speciální služby. Řekněte, že vás posílá doktor. Až odejde, robotovi přikažte, aby uřízl kotvu ze sochy, kterou seberte a přivažte na lano. Jděte o patro výše, do místnosti, kde hra začínala. Odejděte dveřmi nahore vpravo na plošinku. Použijte kotvu na kulaté znamení naproti. Po přehoupnutí si vezměte lano zpět. Skříňkami se vůbec nezabývejte, rovnou jděte doprava, vložte kartu do otvoru a posadte se na křeslo. Ve virtuální realitě seberte zkomprimovaná data, jděte doprava. Použijte otvíráni na kabelku a vezměte lupu a decompress, kterým „rozbalte“ zkomprimovaná data. Vpravo pomocí vkládání vzniklých hesel „password“ do otvorů v podlaze projděte do další místnosti, kde seberte phoenix a dokument. Použijte lupu na všechny zatazňované dokumenty, tím se tyto texty odblokují a můžete si je číst v terminálech. Opusťte virtuální realitu.

Nalogujte se do terminálu stojícího opodál, zadejte volbu 4. Přečtěte si tajné zprávy a pusťte 48 hodinovou vyšší prioritu. Vložte kartu do otvoru vpravo a teleportem se přeneste ke dvěma úředníkům. Teď výtahem sjedte o dvě patra níž. Promluvejte si se všemi okolo, hlavně se strážným baru a s tlustou paničkou se psem. Zepjtejte se jí, zda by nedomluvila volný vstup do baru. Jděte ji navštívit - zazvoňte na zvonky



You're not HUMAN, are you?
You're talking of a FUTURE designed by LINC?



h-oh! The tunnel ROOF
doesn't look too
STABLE!

u dveří
vpravo od
bazény. Až
bude telefonovat, str-
čte videokazetu do videa
a vezměte psi sušenky.
Jděte k policajtovi hlídajícímu
katedrálu. Počkejte, až přijde paní
s psíkem a bude s ním mluvit. Pak oka-
mžitě použijte psi sušenky na prkno
a zatáhněte za lano, pes se navnadí.
Zatáhněte ještě jednou a pes bude vystřelen do
bazény. Jděte do katedrály, dolů do temných dveří,
otevřete a prohledejte všechny skříňky. V jedné bude
mrtvá Anita. Vraťte se zpět do prvního parta k reaktoru.
Na místě, kde pracovala Anita otevřete skříňku
a obléčte si radiální kombinézu. V reaktoru seberte
Anitinu kartu. Venku se převlečte zpět do svých
šatů. Anitinou kartou se nalogujte do virtuální reality
(k logovacímu zařízení se teleportujete od dvou úřední-
ků). Uvnitř oslepte pravé oko a proběhněte za něj.
Jděte dál a použijte přehrávač na studnu (Well).
Potom jděte před dům tlusté ženy, promluvit si se
zahradníkem.

Domek pod jezírkem otevřete vložení ID karty do
klíčové dírky. Uvnitř seberte kleštičky. Jděte do domu
vlevo a u soudu, obhajte montéra. Teď dolů do baru,
pusťte první skladbu na hudebním automatu ve sniže-
ném patře. Až šéf Colston vstane a půjde vyměnit
vadnou desku, vezměte mu prázdnou skleničku se
stolu. Dejte ji doktorovi, který vám do hlavy dával port
do virtuální reality a řekněte si o umělé otisky prstů.
S novými palci se vraťte zpět do baru. Položte ruku na
kovovou destičku u malých dveří na pravé stěně
v dolní místnosti. Uvnitř páčidlem vylomte velkou
bednu a její víko položte na bednu menší. Vylezte na
ni, páčidlem odchlípněte okénko a kleštěmi ho
odlomte.

V tune-
lech metra běžte
doprava, nahoru
a doprava. Dejte zárov-
ku do otvoru vedle díry ve zdi. Pokračujte 2x doprava.
Objevíte se v nakloněné chodbičce, kde rychle tukněte
na otvor na jejím pravém konci, jinak skončíte pod
kameny. Dole tyčí odškrábejte omítku ze zdi, pak s ní
bouchněte do cihel. Vezměte vypadlou cihlu.
Zabodněte tyč do žily (Swelling) a praštěte do ní cih-
lou, tyč zase vytáhněte. Až přijde robot opravář jděte
doprava a nahoru. Na počítači Central Unit snižte vol-
bou 2 teplotu. Vylezte na dočasně zavřený otvor
v zemi a zatáhněte za táhlo nad vámi. Vyjděte na
chodbu, pak doprava a projděte dveřmi. Do otvoru
v robotovi strčte Joeyův čip. Vraťte se dolů doleva,
dále doleva, pravou myší se podívejte do okénka ve
zdi a řekněte Joeyovi, at se jde podívat do pokoje
s nádržemi. Okénkem se divíte, co udělá. Počkejte, až
se vrátí a pořádně si s ním promluví. Řekněte mu, at
otevře nádrž s potravinovým roztokem pro androidy.
Okénkem opět sledujte, co dělá. Až nádrž vypustí,



jděte k nádrži a android propadne mříží v zemi.

Z místnosti s nádrží odejděte doprava nahoru, tj. ne
dveřmi, kterými jste přišli. Další místnosti opět dopra-
va nahoru. Zde vložte svou ID kartu do terminálu.
Volbami dvě a jedna, otevřete dveře. Prohledejte obě
těla, robotovo i lidské. Získáte Joeyův čip a červenou
Linc kartu. Vraťte se doprava, do místnosti s počíta-
čem. Strčte kartu do otvoru v komunikátoru s Lincem.
Posaďte se. Ve virtuální realitě jděte doprava, oslepte
oko a jděte nahoru. Pomocí „Divine wrath“ zničte rytí-
ře. Vraťte se do první místnosti, oslepte oko, rychle
běžte doprava, oslepte oko. Nahoru, nahoru, doleva
seberte vidlici - musíte to stihnout, než se první oko
otevře! S vidlicí jděte do dveří za rytířem a použijte ji
na krystal. Vezměte šroubovici a odlogujte se.

Vyjděte z místnosti, dejte se dolů doprava a vložte
červenou kartu do konzole, spusťte virus. Vezměte
kleště, které visí vlevo na stěně od dveří a vylovte
s nimi červenou tkáň. Jděte doprava, otevřete skříňku
pod prostředním androidem a strčte do ní Joeyův čip.
Nejdříve z terminálu nahrajte data osobnosti (volba 2)
a potom spusťte program (volba 3). Prokecejte andro-
ida a jděte doprava. Řekněte Kenovi, at dá ruku na
senzor. V ten moment položte svoji na senzor druhý.
Jděte dvakrát doprava. Přivažte lano k výstupku
u konce potrubí a slezte dolů po schůdkách na trub-
ce. Hodte zmrzlou tkáň do otvoru pod vámi.
Zhoupněte se po laně. U počítače si poslechněte roz-
hovor a až váš otec spadne ze židle, řekněte Kenovi,
aby se posadil na jeho místo. Ende.

ANDREW + IRENA

Yaserat

Hornson

THE BARROW MOUND OF YASERAT

Hmmm, tak tady není ...é ...v podstatě nic těžkého. Podle mapy se snad dokážete vyhnout většině pastí a projít pár tajných chodeb. Důležitější je, že najdete vampira jménem Yaserat (v místnosti na severovýchodě, kde je shodou okolností na mapě napsáno jeho jméno), sprovedíte ho ze světa a z jeho odporného prstu servete prsten RING OF ELEMENTALS. Postava, která má prsten (raději bojovník než kouzelník) potom snadno porazí kamenného Colema na severu a s klíčem z kostí, který po nebožákovi zbude snadno odemkne Bránu - cesta do Východních zemí je volná...

THE ORACLE STONE

Je to podivné, ale je to tak. Pokud chcete, můžete si pro Oracle stone dojít hned na začátku a nezdržovat se s čištěním tábora Temných Elfů. Pokud ale chcete, můžete jejich doupě projít a zaručeně tam najdete hromady pokladů. Oracle stone je ale v každém případě v domečku na západě.

THE CASTLE OF DARK CORRUPTION

Tak tady o té úrovni se nedá říct skoro nic. Vlastně něco ano - projděte celý zámek, pobijte všechny krysy, hledejte poklady a až budete mít dost, zabijte Hornsona uprostřed a získáte Staff of teleportation. Na druhou stranu se ale nemusíte pižlat se všemi potvory a můžete Hornsona zabít hned. Proti gustu...

THE ISLAND OF RIN

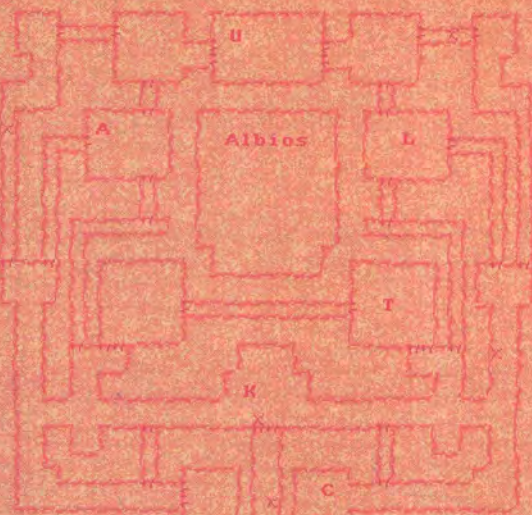
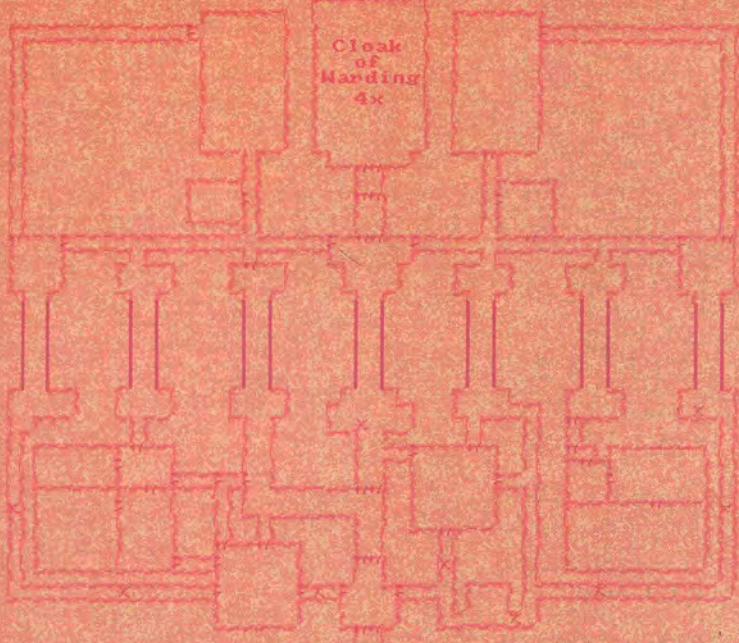
V jakési podivné svatyni na západě ostrova přebývá zločinec jménem Thorastin, který má u sebe mapu bažin, jejíž úlohu jsem neodhalil. Nevadí. Důležitější je dostat se na severní stranu ostrova (při chůzi po vodě se pohybujte jen po žlutých dlaždicích, ale tenhle „logický“ problém není tak závažný, že?) a v klíčové místnosti najít Amulet of Rin. Snadné!

THE SEWERS OF KOTH

Dostáváme se do další části dobrodružství, touhle dobou už by vaše postavy měly být středně silné a pár z nich už by mělo mít rychlé botičky. Pokud je ještě někdo nemá, jeden pár je třeba v místnosti na severovýchodě, ve které rovněž přebývá Gruntas Foul - nejvyšší kněz. To ale nic nemění na faktu, že štít Paravanne je přesně v tom místě, kde je na mapě vyznačen...

Oracle Stone

Gruntas Foul



HERO QUEST 2

The Legacy of Sorasil

KHAJ-ALDOTH
Jediným problémem ve starobylých trpasličích dolech by snad mohl být fakt, že v hlavní místnosti na severu jsou kouzelné pláště čtyři, a že kdokoli plášť najde, teleportuje se pryč. Proto je vhodné potvory nejdříve pobít a potom hledat skryté pláště. Ale je to vlastně vaše věc!

score	70%
Název hry:	HERO QUEST II
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	50%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

THE TEMPLE OF SORASIL
Ani tahle úroveň není obtížná, víte-li jak na to. Do severní místnosti s teleporty se dostanete snadno a v ní ještě snadněji, tedy pokud budete sledovat mapu, na které jsou vyznačeny všechny důležité teleporty. Na konci strastiplné cesty pak najdete žezlo Palaestra. Mimochodem, v místnosti na severozápadě je hůl Staff of Doom. Nenechte si ji ujít.

Stolní hra na počítači, počítač na stole, roztomilí hrdinové, roztomilá monstra, dva druhy kouzel, devět úrovní, kompletní řešení...co můžete chtít víc!

OK, tak tohle by měl být kompletní návod na hru LEGACY OF SORASIL. V podstatě tomu tak je, ale - na mapách nejsou vyznačeny polohy všech předmětů a nepřátel. Je docela možné, že na některých chybí i nějaké místnosti, o kterých sice nevím, ale chci se pojistit pro případ, že by někdo něco takového našel a byl rozhořčen - já o tom vím. Na druhou stranu je ale na mapách všechno, co ke štěstí, tedy k dokončení hry, potřebujete. Než začnete s hrou, čeká vás výběr charakterů a mě nezbývá než jen doporučit hru se dvěma bojovými postavami, jedním kouzelníkem a trpaslíkem. Také bych se přikláněl k tomu, že jakmile budete mít tu možnost, kupte pro všechny členy party sedmimilové boty. Ale to jen tak na okraj. Vzhůru na Ventraxe!

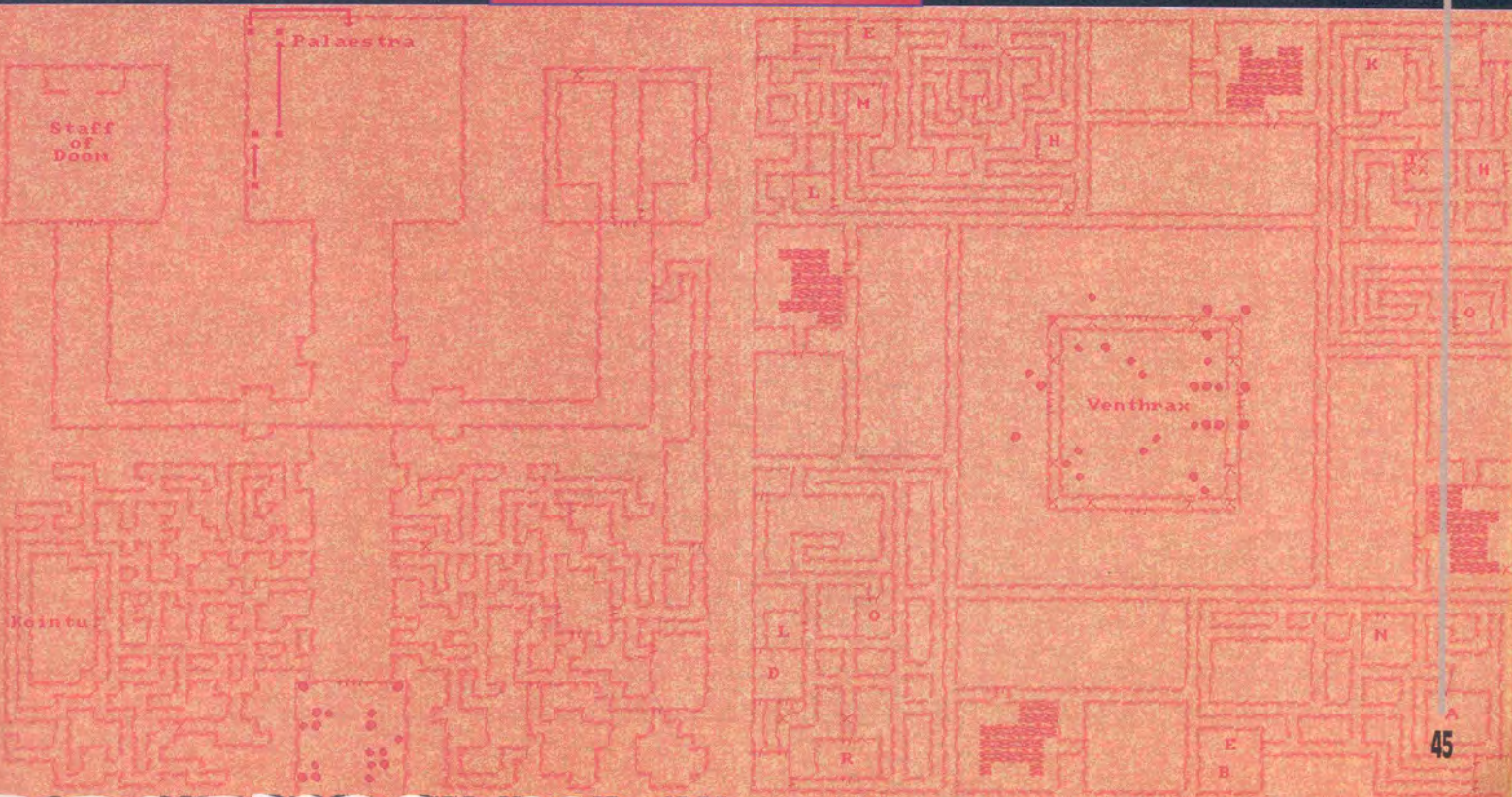
ICE

THE TEMPLE OF OBLIVION

Tohle je první trochu složitější úroveň. Máte ale štěstí, že jsem ji prošel za vás a našel všechny důležité teleporty. Podle rady, kterou dá Oracle Stone je jasné, že cesta k helmě Albion vede přes jedno z kouzelných slov. Tím slovem je KULCAT a vy musíte vstupovat do teleportů, které jsou takto označeny postupně. Všechny důležité teleporty jsou na mapě vyznačeny, a tak to zcela jistě nebude žádný problém.

VENTHRAX CASTLE

Ha, nečekali jste, že to všechno tak rychle skončí, co? No v každém případě je tohle finální úroveň a vám nezbývá než Ventraxe najít a porazit. Je to celkem náročné. Každý z hrdinů totiž musí projít svojí cestou, která je založena na stejném principu jako v Chrámě Oblivion - chůze po označených teleportech. Klíčová slova jsou BANE, HELM, KOTH a LORD a na mapě jsou všechny teleporty vyznačeny. Potom se musí každý hrdina probít přes velkou místnost až k teleportu V, který vede do hlavní středové místnosti. Uprostřed lesíka v romantickém parčíku přebývá dábel Ventrax, kterého musíte zabít i s jeho poskoky. Pokud se vám to podaří, můžete si gratulovat, pokud ne, gratulujte si stejně, že jste to vydrželi až sem.



NÁVODY

Drajská pole

Když jsme se dostali ze zapáchajících stok před hradby města, nevěděli jsme ještě, co nás čeká. Je pravděpodobné, že kdybychom to věděli, nechali bychom se v aréně opravdu sežrat. Tenkrát jsme ale hledali cestu, jak se dostat z pole plného strážů a otroků.

Když jsme promluvíli s několika otroky pracujícími na plantážích, zjistili jsme, že jejich duchovní vůdce se jmenuje Old One Eye. Jednookého starce jsme našli uprostřed pole a ten nám pověděl o dvou možných východech z polí (severním, ostře strážnou bránou a východním plotem) a kromě toho nám věnoval kouzelný svítek (ARMOR).

Na plantážích jsme rovněž našli muže prodávajícího pod rukou kouzelné ovoce a v jiném místě nešťastníka, který chtěl uprchnout. Vzali jsme toho ubožáka k nám do party a on nám za odměnu dal první z teleportačních kamenů (GREEN GEM), který jsme umístili do obelisku na jihu pole. Podle rady starce jsme se dali na východ k vystouplé části plotu z kostí, zlikvidovali pár slabých strážů, prolomili plot a uprchli do širých plání smrtící pouště...

Vypleněná karavana

Hned jakmile jsme vstoupili do rudé pouště, bylo vše na první pohled jasné - karavana byla přepadena, ženy a děti odvečeny a vše hlídaly odporné Magery. Když jsme pobili pět obrů, od osvobozených vězňů jsme se dozvěděli o zajatých ženách na severu. Po delším boji jsme pobili poslední zbytky strážů a když jsme s nimi promluvíli, doprovodili jsme je zpět do vypleněného tábora. Kalinin, vůdce bojovníků nám věnoval meč (Bone Hornblade) a kromě toho jsme v jeho táboře mohli kdykoli odpočívat, což v nehostinné poušti není k zahoezení. Po krátkém spánku jsme se dali na sever.

Rudé písky

V oblasti Rudých písků jsme potkali několik zajímavých lidí. Kromě obchodníka s obřimi šitry to byl písař Algernon, který dokázal identifikovat všechny naše předměty a po krátkém rozhovoru nám věnoval detektor železa (METAL DETECTOR) a další kámen do teleportu (RED GEM), který přesně padl do obelisku na vyvýšenině uprostřed této části pouště. Na této vyvýšenině přebýval rovněž Notaku - elfi obchodník a šmelinář, který nás najal na první úkol - doručit pytlík speciální substance otci Garynovi ve vesnici Teaquetzl. Úkol jsme přijali a vypravili se na západ, do bílé pouště před vesnicí Teaquetzl. Kromě ještěřky Laussa, která mluvila o životě na Šedých ostrovech (což mě mimochodem velice irituje, protože firma SSI z jakýchkoli podivných důvodů ještě nevydala datadisk GREY ISLES, který má dodat hře DARK SUN dalších 40% dobrodružství, ale to jen tak na okraj - ICE) tady není nic důležitějšího, a tak jsme pokračovali na sever do vesnice Teaquetzl, která je střediskem pouštních vesnic a která se měla do budoucna stát také hlavním městem Aliance...

Teaquetzl

V této celkem dobře udržované a poklidné vesničce se udála spousta věcí, obrovská dobrodružství a je to také místo, kam jsme se na svých cestách nejčastěji vraceli. Už u bran vesnice jsme se od strážů dozvěděli pár důležitých informací o prorocích šileného visionáře, o veliteli vesnice a dalších věcech. Na návsi jsme se zastavili u několika obchůdků a prodali pár nálezů a pro nás nepotřebných předmětů. Potom jsme vstoupili do budovy starostova domu a dali se do řeči s Chahlem - velitelem obce. Z rozhovoru jsme se dozvěděli o prorocích, o nebezpečí, které pouštním vesničkám hrozí a o formující se armádě Draje, která co nevidět smete všechny vsiky z pouště. Přijali jsme Chahlovu výzvu a souhlasili s tím, že se na svých cestách pokusíme zformovat alianci proti Draji a spojit tak vesnice k ozbrojenému odporu. Hlavní úkol byl tedy jasný!

V západní části vesnice jsme našli otce Garyna a když jsme mu předávali zápisku od Notaku, otec Garyn nás požádal o připravení speciálního extraktu a o dodání do vesnice Cedron k rukám ženy jménem Linara. Připravili jsme tedy speciální extrakt v zařízení u pravé stěny místnosti a otce opustili.

Na jihu vesnice žije tajemný visionář, za kterým nás poslal Chahl. Kromě několika nesrozumitelných vět nám dal podivnou kouzelnou hůlku - LLOD'S ROD, s jejíž pomocí je možné cestovat po zemi Temného slunce, o čemž jsme se přesvědčili po krátké konverzaci s duchem hůlky.

Na návsi vesnice je krásná a velice hluboká studna.



Dark Sun SHATTERED LANDS

score **70%**

Název hry: **DARK SUN**

Výrobce: **SSI**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Adventure**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **75%**

Atmosféra: **70%**

Grafika: **75%**

Zvuk: **70%**

Nedalo nám to a studnu jsme vypustili pomocí mechanismu ovládaného rumpálem. Jaké bylo naše překvapení, když jsme slezli dolů a našli obrovský palác a v něm kromě dalšího kamene do teleportu (BLUE GEM) také ducha kněze jménem Tynan. Po vyslechnutí jeho příběhu jsme přislíbili pomoc - nalézt dva drahokamy, do kterých je zakleta duše jeho a jeho vyvolené dívky jménem Tristram. Po tomto smutném rozhovoru jsme se vrátili znovu na denní světlo, umístili magický kámen do obelisku a opustili Teaquetzl směrem na jih a potom na západ, do oblasti Dračí pouště.

Dračí poušť

Tahle nehostinná část pouště byla o to více odporná, že v její západní části vytvářela oblast tmavšího písku podobu odporného draka. Po chvíli jsme se setkali s mužem jménem Toonuu, který se živil sběrem a filtrováním soli, která sloužila jako plátidlo v oblastech v podhůří Prstencových hor. Za 2000 byl Toonuu ochoten nám jeden vak prodat. Kromě Toonuua je v této části pouště ještě SSoran - podivný tvor ženoucí se za svým talismanem a Maris - instruktor Psionického institutu. Potom, co nám pověděl o získávání osvěcení pomocí sledování obrazců v poušti jsme ho na jeho cestě po povrchu jeho spirály sledovali a po třech kolech pocítili nával zkušeností. Po tomto dobrodružství, které nebylo nikterak podstatné, jsme se vydali dál na západ, do oblasti vesnice zpuštěné nájezdy létajících Wyvernů...

cedrite

Jakmile jsme vstoupili, chtěli-nechťi jsme byli zataženi do bitky vesničanů se třemi Waverly a jejich jezdci. Potom, co jsme přišli zlikvidovali, našli jsme uprostřed vesnice její velitelku jménem Chaya. Dozvěděli jsme se, že její vesnice neustále trpí nájezdy létajících monster z hradu

nad vsí. Nabídlí jsme pomoc, za což nám Chaya pověděla o truhle ukryté pod její postelí, kde jsme kromě nejrozumnějších zbytečností našli také další drahokam do teleportu (BLUE GEM). V jejím příbytku jsme také mohli nalézt odpočinek pro další dobrodružství. Potom, co jsme umístili kámen do teleportačního obelisku, vyhledali jsme trpaslíka jménem Krikor, za kterým nás Chaya poslala - on jediný zná skrytou podzemní cestu do zámku a po chvíli přemlouvání nám také onen tajemný kámen na severu vesnice, za kterým je vchod do podzemí ukázal a potom, co jsme jej silou odsunuli se nám také otevřela cesta do tajemného světa Podhůří...

Podhůří

Potom, co jsme prozkoumali část Podhůří jsme pochopili, že situace nebyla vůbec růžová: Podhůří žilo dlouho soužitím pavouků a podivných tvorů Mindhome, kteří mají jednu společnou mysl. Tito tvorové se však nadále dělí na radikální a mirumilovné. V poslední době se totiž objevovaly projevy nepřátelství pavouků a Mindhome. Když tyto roztomilí malí tvorové chodili jako obvykle sbírat výtrusy hub na území pavouků, byli zběsilými pavouky roztrženi na kusy. Zatímco mirumilovní si nevěděli rady, radikální chtěli bojovat, jak se později ukázalo, oba tábory byly ale na špatné cestě. V západní části Podhůří žije totiž Outcast - vyvrhel ze společnosti telepatů, který se stýká s pavouky a zná pravou příčinu všeho zla - pavouci v háji hub jsou totiž posedlí kletbou Starobýlých, zatímco ostatní pavouci si žádnou válku nepřejí a chtějí mirumilovně soužít. Uzávěřili jsme tedy s Outcastem dohodu - pokud se nám podaří dosáhnout dohody mezi Mindhome a pavouky, kromě silného hedvábneho brnění nám pomůže k cestě do zámku. Nechali jsme se zavést k útesu vedoucímu na území pavouků a vyšplhali na území Darkholdu.

S pavoukem jménem Churr-te-tunk, který hlídal

vchod jsme prohodili pár slov a ten, shledav, že jsme míroví vyslanci a přátelé Outcasta nás pustil dál a kromě toho nám věnoval svůj talisman.

Všechno napovídalo tomu, že zdroj kletby je za dveřmi ne západě Darkholdu. Potom, co jsme rozbili dveře a zlikvidovali strážce komory, našli jsme stopy příšerného a smrtelného utrpení jednoho ze Starobylých - kouzelníka jménem Nagi. Ten kdysi před dávnými stoletími podstoupil nevyrovnaný boj se svou sestrou jménem Tara, která jej nechala zazdit zaživa v této komůrce. Nagimu se ale podařilo vytvořit magický přívěsek, se kterým lze odstranit věčné zlo, které Darkhold zužuje. V místnosti jsme našli čtyři Nagiho talismany, které si každý z nás oblékl a kromě dalších kouzelných předmětů jsme v truhle našli důležitý přívěsek (GOLDEN PENDANT). Opustili jsme toto smutné místo a vydali se vstříc novým dobrodružstvím, tentokrát přímo za královnou Darkholdu.

Královna byla naším příchodem nadšena a dala nám nebezpečný úkol - zlikvidovat zdroj věčného zla - podivnou Bytost - v háji obrovských hub. S ochotou jsme její výzvu přijali a vydali se směrem k háji, když nám cestu zastoupil princ Klikk-tunk a varoval nás před královnou, která se nás očividně (tedy pro něj očividně) chtěla zbavit, protože její záměry zdaleka nebyly čisté a pod její vládou je válka s Mindhome zcela nevyhnutelná. Přesto jsme se ale probíjeli přes vlny zuřivých pavouků (naštěstí jsme všichni měli Nagiho náhrdelníky, takže jsme byli imunní proti posedlosti) a věčné zlo zničili vhozením zlatého amuletu do díry na konci cesty.

Cestou zpátky jsme se přesvědčili o pravdivosti princových slov formou boje s nájemnými vrahy poslanými královnou. Při našem opětovném setkání jsme přistoupili na jeho návrh a spolu s ním se vydali za královnou. Ta kupodivu nebyla příliš nadšena naším návratem a místo díky nás poslala do náruče vrahů. Po kratší šarvátce ale všechno dopadlo relativně dobře - královna byla mrtva, náš přítel princ Klikk-tunk se ujal vlády a přislíbil mir s Mindhome a navíc jsme v přístěnku našli hromadu

královských pokladů. Spolu s princem jsme se vydali zpět na území Mindhome, u Outcasta jsme za své služby dostali slíbené brnění a se zbylými Mindhome dojednali věčný mír. Když jsme požádali o pomoc při vstupu do hradu, poslali s námi šťastní modři Mindhome jednoho chlapíka, se kterým jsme se dostali k bráně na severovýchodě Darkholdu, a pro kterého nebyl problém vyšplhat po řetězu a otevřít bránu do zámku bez toho, aby strážce ve vedlejší místnosti cokoli zpozorovaly. Cesta do zámku, ze kterého se kromě zápachu létajících Wyvernů nesl ještě jiný a o mnoho strašnější pach, byla volná...

zámek

Měli jsme štěstí, a tak jsme při vstupu do zámku nenarazili na žádné strážce. V jedné části obytných čtvrtí jsme překvapili zraněného vojáka, od kterého jsme se dozvěděli spoustu informací - že zámek ovládá Tara - Starobylá kouzelnice, která má v moci Pána Wyvernů a ten jí obstarává těla lidí, ze kterých může Tara vysávat energii a udržovat si tak věčné mládí. V jedné části prvního patra zámku je také Černé bludiště plné oživilých mrtvol - dávných služebných Tary, kteří nemohou najít odpočinek a neustále bloudí po chodbách zámku. Černé bludiště je také pravděpodobně zdroj onoho nadpřirozeného zápachu, o kterém mluvil už Krikor. Potom, co jsme si popovídali s raněným vojákem, jsme se trochu porozhlédli po okolí, setkali se s mužem jménem Chaoro, který nám slíbil pomoc při cestě do vyšších pater zámku, kterou jsme prozíravě odmítli, čekající proradnou past. Ke schodům do vyšších pater zámku jsme se raději probíjeli sami dříve, než se strážím podaří vypustit Wyverny z klecí.

Když jsme se dostali do druhého patra, směřovali jsme směrem na západ, kde jsme v cele, kterou hlídal hliněný golem našli Druida Kvilejichu větru. Potom, co nám poděkoval za osvobození nás poslal za Pánem

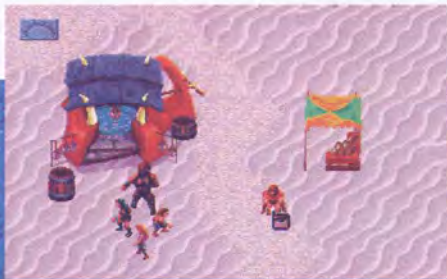
Wyvernů, který všechna létající monstra ovládal pomocí kouzelného Háku.

Vzali jsme od Druida klíč a vydali se na jih do komnat Pána, odemkli cestu klíčem a bez dlouhých řečí ukončili celou záležitost smrtí Pána Wyvernů a pár jeho poskoků. Na jeho těle jsme kromě pár užitečných předmětů našli kýžený Hák, se kterým jsme se vrátili k Druidovi. Výměnou za Hák jsme dostali Lektvar Větru a radu, jak Taru zničit a ukončit tak utrpení vesničky Cedrilte. Našli jsme tedy její skryš ve východní části, vstoupili do místnosti a ihned zaútočili přímo na ni. Po prvním úderu však Tara zmizela, přesně tak, jak předvídal Druid. Ihned jsme použili Lektvar Větru (WIND POTION) a tím ukončili staletý život zlem prolezlé kouzelnice... Kromě rozličných věcí měla Tara u sebe důležitý předmět - Tynan's Heart - drahokam, o kterém mluvil duch kněze z vesnice Teaquetzl. Vrátili jsme se za Druidem, abychom mu pověděli o svém úspěchu a ten nám prozradil způsob, jak se dostat ke skrytému pokladu v prvním patře za pomoci hadích bot. Vydali jsme se tedy dolů.

Nejprve jsme pomocí Lektvaru Větru zrušili staleté kouzlo v Černém bludišti smazáním zlých znamení u vchodu a jeden z osvobozených služebníků na severozápadě bludiště nám za odměnu řekl o Hadích botách, které měl ve své cele. Našli jsme boty a vydali se na jihozápad zámku, kde jsme po pobíhání dvou okřídlených strážců prozkoumali zeď a pomocí Hadích bot se dostali do tajné pokladnice, kde se kromě pokladů a peněz nacházel také kouzelný meč DARK FLAME. Teď už byla dobrodružství v zámku definitivně u konce a my se pomocí kouzelné teleportační hůlky (LLOD'S ROD) mohli teleportovat k obelisku ve vsi Cedrilte, která byla už konečně bezpečná...

Když jsme v Cedrilte vyhledali velitelku vesnice, poděkovala nám za pomoc a po chvíli přesvědčování svolila pro zapojení Cedrilte do Aliance. První spojenec byl náš, ale my věděli, že naše cesta není zdaleka u konce...

(pokračování přístě) ICE



The Elder Scrolls: ARENA

Tentokrát to vezmeme letem světem a popíšeme pouze linii příběhu, spolu s ní však vydáme všechny mapy! Normálně by nás ani nenapadlo všechny dungeons systematicky proběhvat a tipat mapy tak, aby byly úplně kompletní, avšak přišla nečekaná pomoc z Brna. Ale ano, nepřepsal jsem se, je tomu tak, brněnský expert na dungeons, modemování a život vůbec (život vůbec, he he - ANDREW) Láda Ženatík. Poslal Andrewovi, který Arénu také dohrál (kromě jiných - red.), ale byl na mapování příliš líný, všechny mapy a kromě toho rozluštil všechny hádanky, které byly v Aréně extra tuhé a musely se překonávat páčením dveří nebo silným kouzlem „Otevírání dveří“. Určitě se vám podle map půjde mnohem rychleji, protože většina úrovně je zbytečně rozlehlá

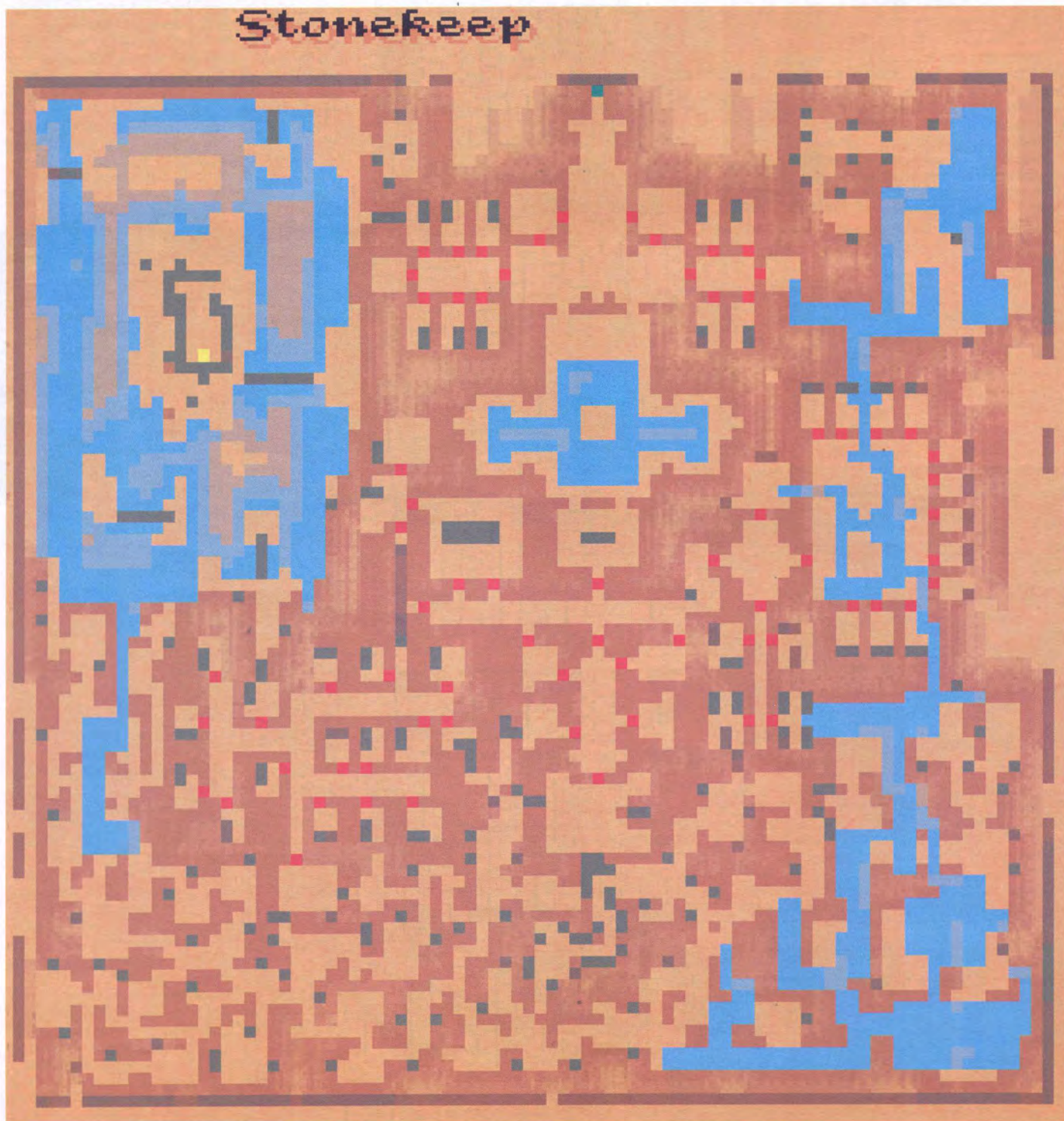
a potřebujete v nich najít jen schody dolů či sebrat jediný předmět. Schody dolů jsou označeny jako modré čtverečky, schody nahoru jako čtverečky zelené a konečně předměty, pro které do dungeonů jdete jsou označeny žlutou barvou. Ve slovním návodu je popsána výlučně přímá dějová linie hry, o žádných postranních misích, jimiž se Arena přímo hemží, nepadne ani slovo. Takže jedem:

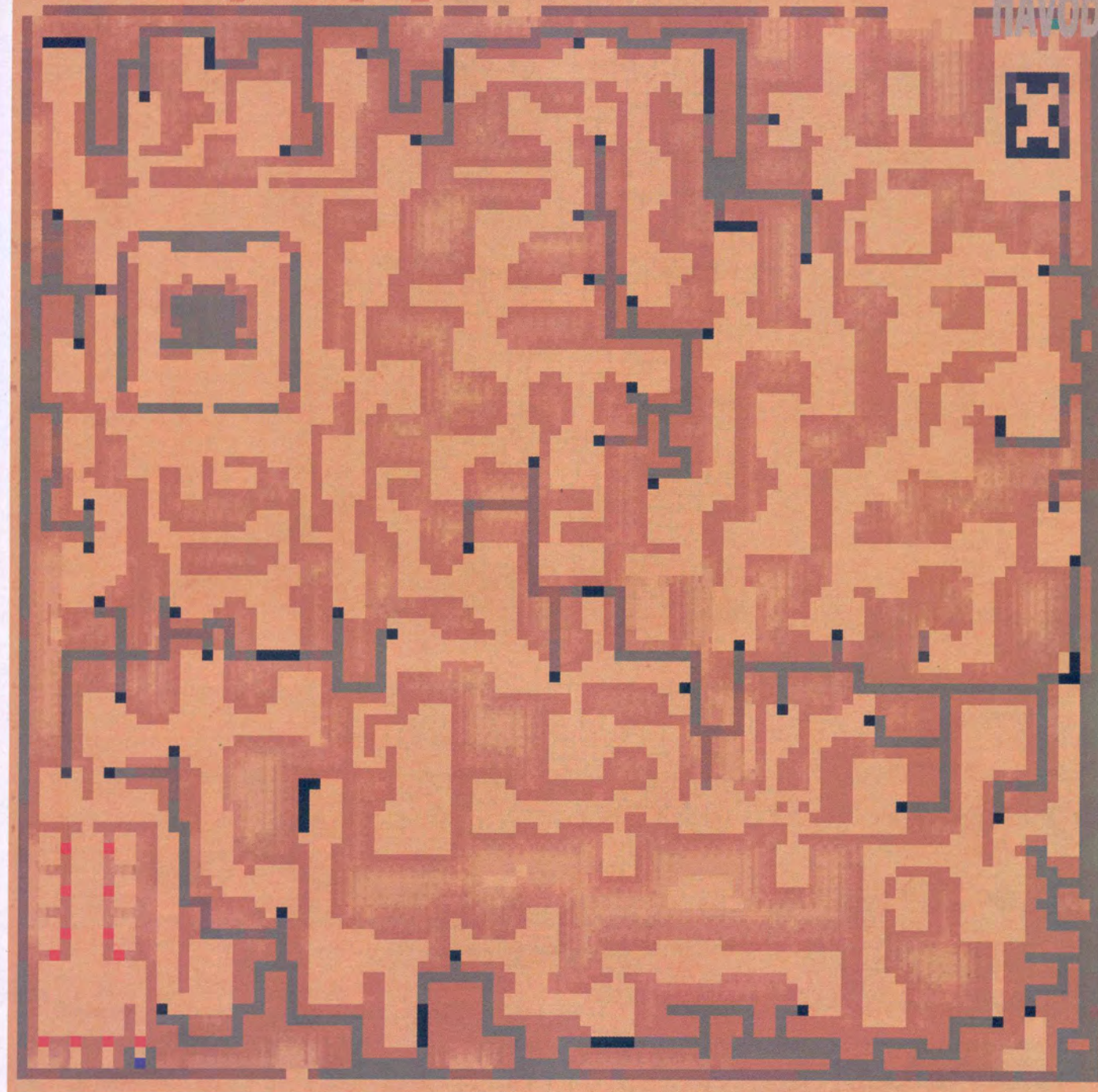
Vydej se na jih do země Hammerfell do paláce města Rihad, kde si promluv s královnou. Slib jí, že přineseš ztracenou listinu. Je v pevnosti Stonekeep, jejíž lokaci ti královna sama zakreslí do mapy. Listina je západně od vchodu na ostrůvku s ghoully. Až listinu přineseš, dozvíš se o první části hole, je v Fang Lairu. Zde odpověz „2“ a „GLOVE“. Ve druhém dungeonu hlídají dva ohniví psi první část

hole. Až ji budete mít, jedte do země Skyrim, město Winterhold. Zajdi do Guildů mágů. Vrchní mág tě pošle do Fortress of Ice pro tabulku. Ve druhé level najdeš dveře zamčené na heslo „WIND“. Za nimi je na severozápadě ukryta tabulka, za kterou ti Mág zakreslí do mapy další místo, kde se nachází kus hole. Je to dungeon Labyrinthian. Tam si přečti příběh dvou bratří projdi dveřmi číslo jedna. V severovýchodní části dalšího patra dostaneš hádanku na kterou odpověz „NOTHING“ (tahle hádanka nám dala opravdu zabrat). Potom projdi dveřmi číslo dvě, pod nimiž na jihozápadě odpověz na hádanku „HOURGLASS“. Vrať se zpět do prvního patra. Projdi dvěma dveřmi v centrální chodbě a na poslední otázku odpověz „KEY“.

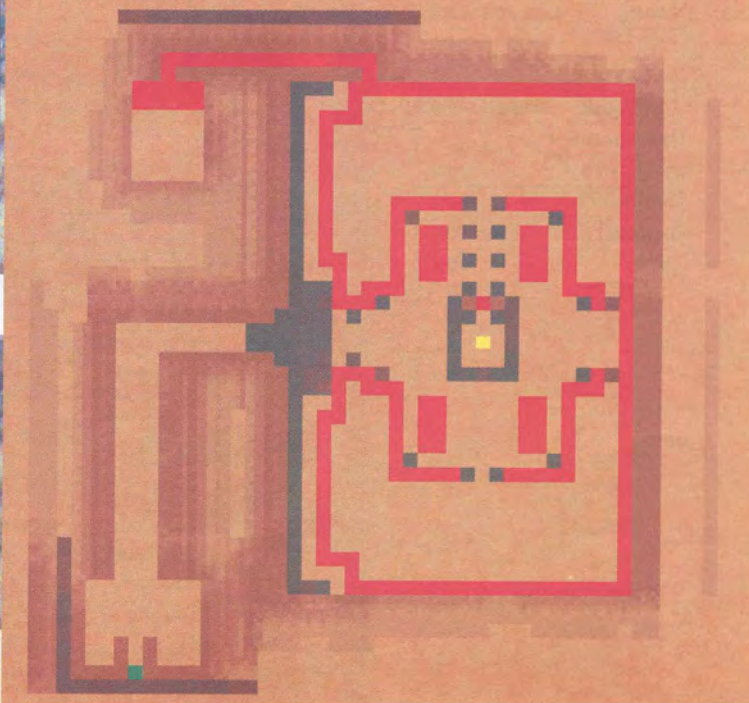
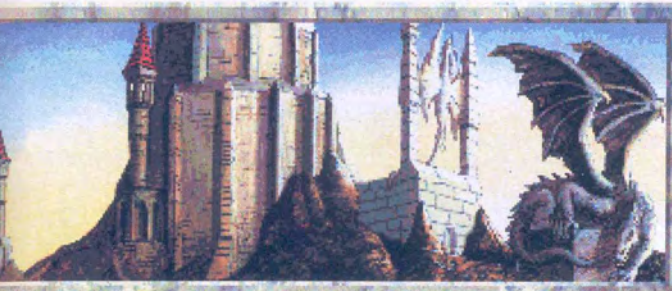
LÁDA ŽENATÍK + ANDREW

Stonekeep





Fang Lair 2





Crystal Tower

The Crystal Tower dominates the area, rising like an accusatory finger pointing at the sky above. This bastion of sorcery seemingly transcends normal human conceptions, existing in many places other than this. You can sense the fifth piece of the Staff of Chaos, somewhere above...



score 86%

Název hry: ELDER SCROLLS
ARENA

Výrobce: Bethesda
Softworks

Žánr: Fantasy

Styl: Dungeon

Počítač: PC

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

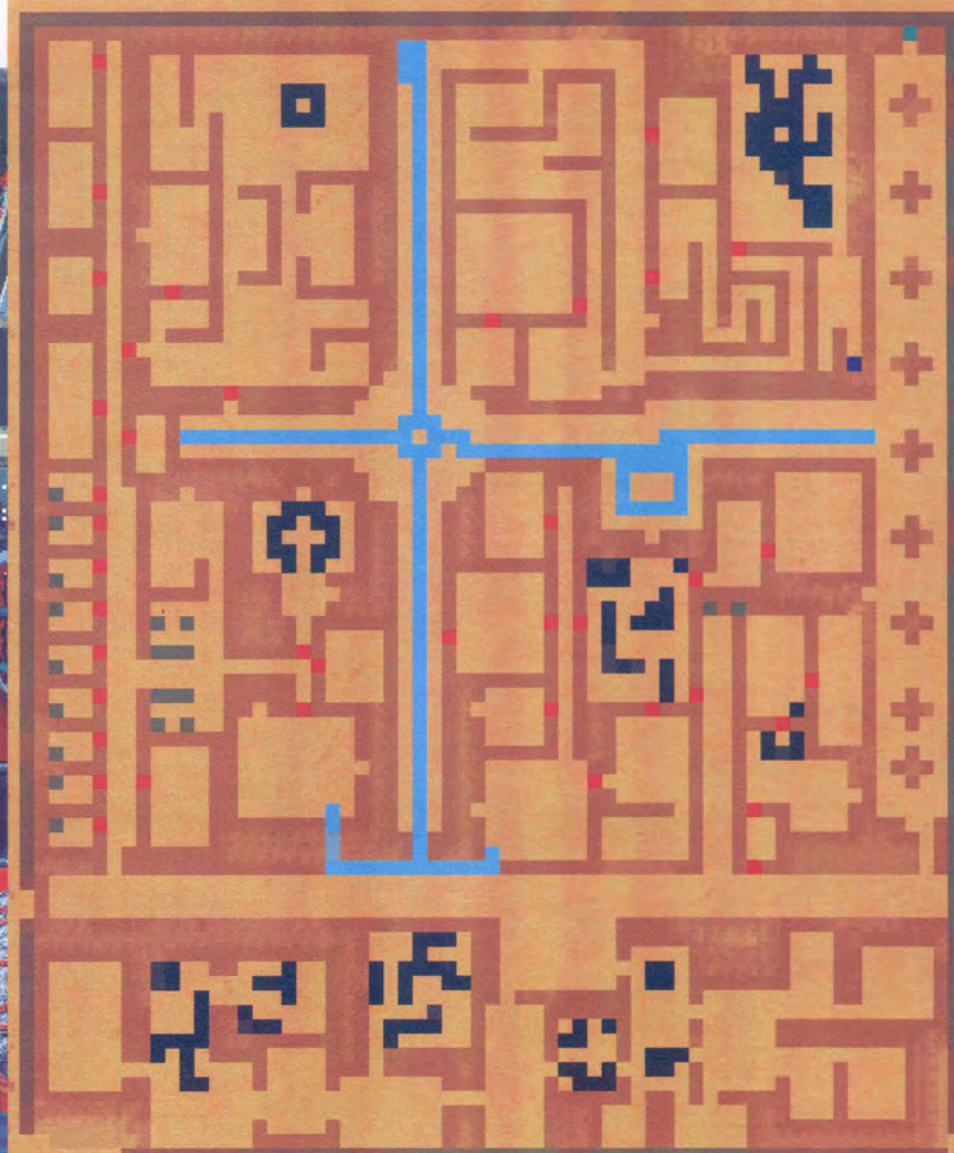
Originalita: 75%

Atmosféra: 90%

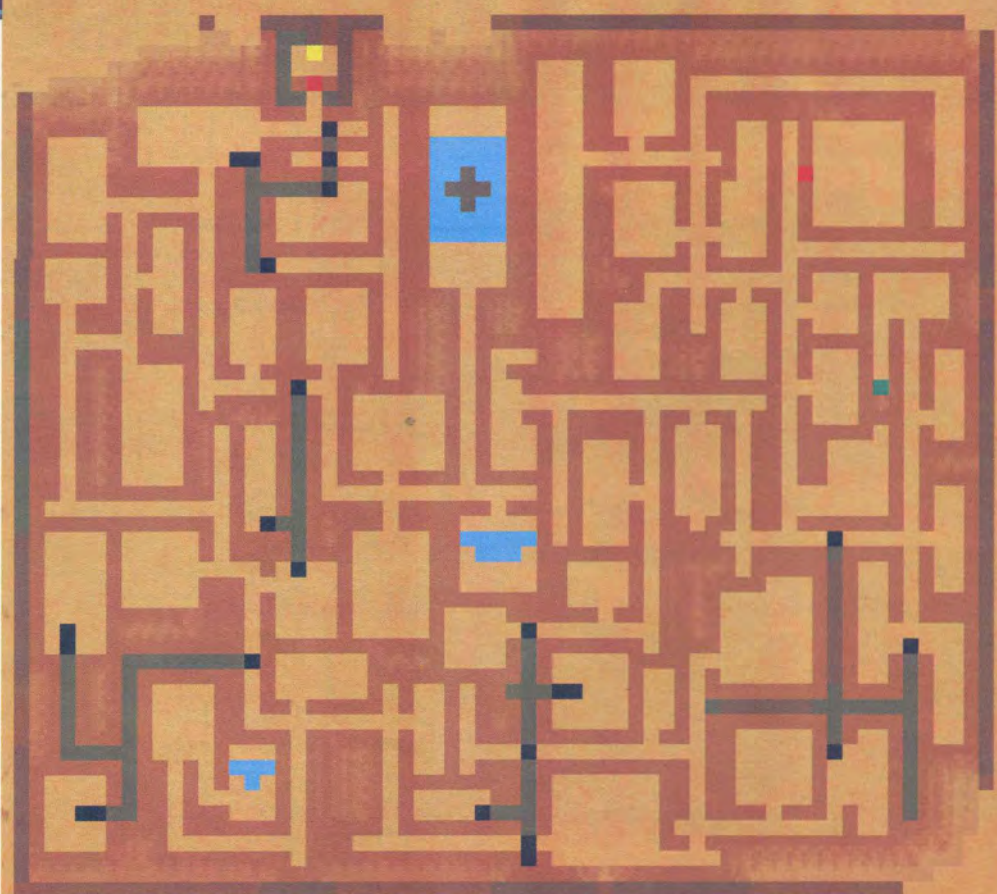
Grafika: 80%

Zvuk: 90%

Fortress of Ice 1



Fortress of Ice 2



Pařanský zákysník



ULTIMA UNDERWORLD

Již několik týdnů se trápím se hrou ISHAR II na AMIGU. Tento superdungeon mi dává pořádně zabrat, procházím ho podle Vašeho návodu, avšak nemůžu přijít na to, jak se dostat přes ducha za stokami na ostrově Akeer's Island, což jste v návodu neuvedli.

ADAM B.

Jednoduché. Pokud ale postupuješ podle návodu ve SCORE 2, není co řešit. Na ducha platí amulet z chrámu ve městě na Zach's island, který dostaneš výměnou za sošku od starosty. První otázka na ISHAR II, která se netýká manuálu, gratulujeme!

Ahoj SCORE,

Před nedávnem se mi dostala do ruky hra ISHAR II. Zdárně jsem dokončil Irvan, Zach i Jon. Na Jonu se mi stala ale divná věc - asi 3 hodiny po získání mapy od poletujícího kněze mi začal Unknown řezat do Zubarana a Bragi do Khalin. Vrátil jsem se na Zach a oba je vyměnil. Pak mi ale Zubaran začal sekát do čísla 5 (ale to přece ŽUJE!!! - red.). Vyměnil jsem číslo 5, ale to hovořo tam seká dál!

P.S.: Na Zachově ostrově jsem díky přehození označení obětní místnosti a Uličky u čtyř věží zabil překupníka s relikvií. Když jsem to zjistil, málem jsem vyletěl z kůže. Ale i mistr (ICE) se může utnout. Jinak je návod super.

MICHAEL H.

OK. Takže postupně. ISHAR II je hra pořádně propracovaná a vypiplaná. Někdy se stane, že se postavy vzájemně nesnáší (což je patrné při nabírání nových členů, když je někdo proti) a někdy se bezdůvodně tzv. mydlí. Tvůj problém může být ale i jinde - na Jonově ostrově je, stejně jako třeba na Akeerově ostrově v místnosti s kouzelným mečem, zakleté místo. Existují kouzla, kterými se tato místa vyčistí (už si nevzpomínám, na název kouzla, protože ISHAR II už dlouho nepatří na můj TOP TEN, ale zcela určitě má kouzlo symbol zeleného křížku). Pokud je nějaký charakter postižen kletbou a seká ostatní členy party, lze ho jiným kouzlem (které si ale opravdu nepamatuji) také vyléčit. Je ale také možné vytvořit před vstupem do toho místa (tam, kde jeden z party cítí „podivnou sílu“) nad všemi členy psychický štít. Stačí?

V návodu se ICE utnul, jen co je pravda. Díky za připomínku a omlouváme se: Na mapě Zachova ostrova je přehozena číslice 6 a 7. Je nám to opravdu líto a toho překupníka je nám líto dvojnásob. Mimochodem, tohle je druhá otázka na ISHAR II, která se netýká manuálu, gratulujeme!

Milá redakce časopisu SCORE

už delší dobu se trápím s hrou HOOK od OCEANU. Můžete mi poradit kam mám použít kotvu s lanem. Snažím se použít ji na věž s krokodylem, ale vždy se mi napíše I CAN'T USE THAT HERE. Kam se má tedy kotva s lanem hodit?

P.N.N.B.

Hračka. Kotvu sice musíš použít na náměstí s krokodylem, ale musíš při tom stát napravo na



balkóně vedoucím z hospody BAIT AND TACKLE a kotvu použít až na samý vrcholek věže s krokodylem/ hodinami. To je to!

Ahoj,

mám problém, který se točí okolo GOBLINS III. Nemohu ve druhém kole (U Idolu) přijít na to, jak odpálkovat Banzala. Nevím, jak posypat Banzala drobečky.

VLADIMÍR J., ŽELEZNÁ RUDA

Nic těžkého. Jen si uvědom, že Blount musí stát ZA Banzalem. Přeskočíš ho pomocí pružinky. Krása!

Vážená redakce,

Jsem zoufalý ve hře ULTIMA UNDERWORLD. Prostě nedokážu najít tajnou místnost, ve které leží ostří kouzelného meče Blade of Sword of Justice ve třetí úrovni.

FRANTIŠEK H. OSTRAVA

Není to jednoduché! Musíš jít do jihovýchodního rohu mapy a prohledat jednu ze severních stěn ikonou oka. Avatar odhalí nepravdivost v břečtanu na zdi. Tento břečtan ikonou použití odsuň a najdeš tajné dveře, za nimiž je tajná páka, která otevře tajný vchod do tajného jihovýchodního rohu mapy. (zbytek je tajný)

Ahoj redakce a pár dalších, na které zbyly peníze. Už několik dní pařím skvělou hru FRONTIER, ale když mám zabít na objednávku nějakého chudáka, vždy mi uplácne do HYPERPROSTORU. Když analyzuji žlutý oblak a skočím za ním, on už tam není - vždy tam doletím pozdě. Už několikrát jsem chtěl rozbít klávesnici, ale vždy jsem se ovládl.

XXXXXX

To je prosté. Nenech se ukolébat tím, že když máš velkou a silně vyzbrojenou loď, jsi nepřemožitelný. Pokud bojuješ okolo planet, možná, ale při stíhání ne! Velké lodi mají totiž nejen velké

nároky na palivo, ale jsou v hyperprostoru pomalejší. S menší lodí jsi pohyblivější a po analýze hyperprostorového mraku dorazíš na místo určení DRIVE než stíhaná loď. Ale pozor! Rozbít klávesnici je neefektivní, protože ji lze poměrně levně koupit. Lepší je rozmlátit monitor nebo raději celý počítač. Věř nám, víme, o čem mluvíme!

Milá redakce SCORE

Ve hře MOONSTONE, po namáhavém vyvražďování vesnic přiletí červený drak a zničí mi všechny životy.

TOMÁŠ K., TEPLICE

Je překvapující, že zabit draka ve hře MOONSTONE je snad nejsnadnější ze všech bojů. Stačí přijít přímo k jeho tlamičce, ale kousek pod ní nad linií ohně. Když dofoukne, stačí párkrát seknout a včas uhnout. Není to těžké, vážně! Mnohem horší je poslední souboj, to nám věř!

Uf, no, moc místa nám už na tipy, triky a číty nezbylo, co říkáte?

SYNDICATE

Tentokrát už snad všechny kódy (napsat jako jméno týmu)
COOPER TEAM
TO THE TOP
ROB A BANK
WATCH THE CLOCK
DO IT AGAIN
NUK THEM

YO!JOE!

Zkuste schválně během hry napsat WELTRAUM-KAKALAKEN. Pomocí klávesy „L“ potom budete pravděpodobně moci přeskokovat úrovně.

ZÁKYSNÍK

score
magazín počítačových her

CeBIT

1994

CeBIT je výstavou všeho, co se byt jen okrajově dotýká počítačů. Koná se každoročně v německém Hannoveru a jako vždy i letos se na této akci představovalo něco naprosto nového ze světa computerové techniky. Měly zde svou premiéru nové modely od firmy SILICON GRAPHICS, Apple se vytáhl s POWERPC, etc.

Předem se omlouváme, že naše krátká reportáž nebude pojednávat o všem, co bylo na CeBITu zajímavého k vidění - i přes relativně dlouhou dobu konání (16. - 23. 3. 1994) nebylo možné tuto výstavu projít na sto procent...

Začneme herními konzolami, neboť (pokud jde o počítačové hry) nás zaujaly nejvíce.

O PANASONIC 3DO jsme doposud ve... jak ono se to... aha SCORE, skoro nic (až na pár obrázků v minulém čísle) nenapsali a stydíme se za to; pokud však pohlédnete na protilehlou stranu, zjistíte, že náprava již byla vykonána. Spousta úžasně zpracovaných her a obrovské možnosti využití nejen v herních sférách činí z 3DO zřejmě naprostého vítěze v kategorii CD konzolí. Uvažujete-li o koupi jedné z nových „hracích mašin“ a stále se nemůžete rozhodnout za jakou z nich utratit peníze, ihned pohlédněte na sousední článek. Pochopíte, že 3DO má zatím ještě netušené možnosti.

Na bombastickou reklamu vsadil COMMODORE - kolem stánků s AMIGA CD32 pochodovaly obldné plyšové postavy nutící okolostojící hrát MICROCOSM. Brr. To bylo opravdu nelidské. A jak to s CD32 (bližší popis viz. rubrika hardware ve SCORE číslo 2) vlastně vypadá? Přestože Commodore pomalu, ale jistě ztrácí dech, jeho Amiga CD32 stále představuje vážnou konkurenci ostatním CD konzolám (Jaguar, CD-I, ...). Her na toto (vzhledem) zřejmě nejošklivější „gamesidlo“ je až překvapivý dostatek: Od remaků starších produktů osvědčených softwarových firem (CHAOS ENGINE od Renegade, JURASSIC PARK od Ocean, či ZOOL od Gremlin Graphics), až po nejnovější hity využívající možnosti a kapacity CD-ROM (CAPTIVE 2: LIBERATION, MICROCOSM - stále tatáž tupá střelka, jen na rozdíl od PC verze ještě o něco lépe vypadající, LABYRINTH OF TIME - nedávno hraný na PC a nyní existující též ve dvouformátové verzi pro CDTV/CD32, a další). Karta MPEG pro CD32 je již v prodeji a umožňuje tak všem jeho majitelům přehrávat filmové videodisky tohoto formátu. Na trhu se objevily snímky STAR TREK VI, BODY GUARD, etc.

Poslední herní CD konzolí o níž se v tomto článku zmíníme je Philips CD-I. Jde o jeden z multimediálních strojů, od něž jsme si slibovali nejvíce. A... zklamal. U stánku nebylo téměř co obdivovat. Důvodem byla především naprostá absence nových připravovaných her, jejichž prezentace se přesunula na neurčito.

Od HERNÍHO SOFTWARE jsme čekali o trochu více. Na PC a MACINTOSHE se objevilo jen velmi málo her, které stojí za povšimnutí:

Nová CD-čková hra pro PC CRITICAL PATH kombinující renderovanou grafiku a digitalizaci je klasická akční střelka (lehce okořeněná prvky adventure), v níž se neohrožená žena - Rambo musí prostřílet neznámou kam. Hru jsme ještě ani nehráli, ale ujišťujeme vás, že se s ní v některém z příštích SCORE ještě setkáte.

Majitelům MACINTOSHE vřele (ne)doporučujeme nové CD kompilace FUN GAMES 1 a FUN GAMES 2 od firmy Digital World. První ze jmenovaných dílů je na dvou CD discích a obsahuje hry IRON HELIX, TRISTAN, S. C. OUT a THE TINIES. Hlavní nevýhodou této kompilace je její vysoká cena - 259,- DM. Druhý, mnohem levnější (ehm) titul (129,- DM), také není nijak přitažlivý (DELIVERANCE - akční hra ve stylu GODS, BREAKLINE a OXYD MAGNUM).

CeBIT byl, dá se říci, jakýmsi „hardwarovým rájem“. Na popsání všeho, co nás nějakým způsobem zaujalo, bychom potřebovali alespoň deset stran. Proto o hardwaru pojednááme poněkud zešířena, ale nelekajte se, o informacích získané námi na CeBITu rozhodně nepřijdete - rubrika HARDWARE jimi bude v následujícím SCORE doslova přetékat...

IBM, Apple a Motorola představily první výsledky svého společného úsilí o vytvoření supervýkonného osobního počítače PowerPC. Apple přináší na trh tři modely PowerPC (respektive Power Mac) lišící se od sebe zejména taktovací frekvencí procesoru MPC601, drobnými rozdíly v architektuře a cenou. Jsou to Power Mac 6100/60, 7100/66 a 8100/80. Nejlevnější (6100/60) má stát okolo 2000\$, cena typu 7100 se bude pohybovat do 3000\$ a nejvýkon-

POWER CHALLENGE



nější Power Mac 8100/80 bude prodáváno přibližně za 4000\$. V příslušenství počítače by mělo být 8 MB RAM, hard disk, Ethernet interface, klávesnice a 14-ti palcový monitor. A slibovaná kompatibilita s PC a Macintoshi? Na PowerPC údajně půjdou spouštět programy pro DOS, Windows a operační systém Macintosh stejně rychle, jako pracují na 486-kách a Quadrách. Uvidíme.

U stánku Creativ Labs (výrobce Sound Blastera) jsme si povšimli dvou velmi zajímavých kitů: GAME BLASTER CD 16 (kit obsahuje SB Pro 16, dvourychlostní, multi-session CD-ROM mechaniku a osm zajímavých her, např. Conspiracy, Syndicate, Rebel Assault, Iron Helix, Sim City 2000, a jiné). Druhý kit (DIGITAL EDGE 3X) je obdobou výše popsaného, CD drive je ovšem třírychlostní.

Ozdobou celé výstavy byli známí Silicon Graphics. Nový SGI Indy R4400, server Power Challenge (až osmnáct procesorů mips TFP/ 75MHz, rychlost operací do 5400 MIPS, atd.), barevné 3D scannery, ... Vše prostě nasvědčuje tomu, že hry příštího desetiletí již budou ve znamení VIRTUAL REALITY. Článek o VR očekávejte v příštích číslech. Těšte se.

Vaše Redakce



nás zapůsobilo 3D0 velice slušným dojmem, nejspíše předčí i Philips CD-I.

...z pohledu technika.

Srdcem 3D0 je rýsovací mikroprocesor ARM. True Color grafiku v rozlišení 320 x 256 vytvářejí dva grafické procesory rychlostí 64 milionů pixelů za sekundu (proměně zasvěcené: je to hodně), ta je dále hardwareově aliasována na rozlišení 640x512 a zobrazována na televizní výstup RF, Composite nebo S-Video. Zvukový výstup je stereofonní, 16-ti bitový, DSP, se systémem MASH, který je převzat od výroby Technics. 3D0 má 3 rozšiřující porty - jeden pro připojení ovladačů, trackballů, klávesnic, myši nebo 3D brýlí; druhý pro připojení vysokorychlostních periférií, jako například přídatných CD-ROM mechanik nebo modemů; a třetí pro kartu na přehrávání CD-Video. Vše je spojeno 32-bitovou sběrnici, ovládanou vysoce výkonným obvodem DMA-Engine. V základní sestavě se nalézá jeden JoyPad (ovladač), s kabelem dlouhým 10.5 stopy (fantastické, že?) a s možností rozšíření až pro osm hráčů současně. Do budoucna plánované modemy mají sloužit jednak pro „hraní s kamarádem přes telefon“, tak i pro napojení na speciální 3D0 síť a databanky.

...z pohledu gamesníka.

Her je dost a bude jich ještě víc. Jsou hezké. Velice. A rychlé. Také velice. Nabídka je široká. Můžete střilet, vraždit, potápět se, hrát americký i neamerický fotbal, závodit, mlátit cokolivsaury, křičovat vesmírem a provádět spoustu jiných věcí. Pro 3D0 začaly vyrábět hry velice renomované dílny Electronic Arts, Crystal Dynamics, MCA, Psygnosis a další. Takže - ještě se s 3D0 určitě uvidíme.

...z pohledu babičky.

Zatrčená mrcha, vono to žere proud! A je to takový velký, černý. A těch MIPS, skvělý renderovací algoritmy, a doublespeedová mechanika. Ya! **MADMAX**



CD-ROM

Když jsme před necelými dvěma roky viděli zařízení CD-ROM poprvé na vlastní oči, nevěřicně jsme si jej prohlíželi a plni úžasu sledovali první multimediální programy, které se autorům podařilo naskládat na malé, lesklé disky.

Dnes již každý toto zařízení zná. Když už ne na vlastní oči a když už ne ze specializovaných článků na toto téma, tak alespoň z recenzí v našem časopise, se kterými jsme v nedávné době začali, a v kterých budeme i nadále pokračovat. Tento článek proto není zaměřen jen na pouhé seznámení se s tímto zařízením. Měl by být také zamyšlením nad tím, jaké výhody přinesl, přináší a přinese CD-ROM do počítačového světa.

CD-ROM včera

CD-ROM, jak každý jistě ví, je zařízení, které po připojení k počítači dokáže číst data uložená na kompaktním disku. Co do rozměrů a vzhledu jsou „počítačové“ kompakty stejné jako ty, které slouží pro záznam hudby. Avšak místo hudby jsou na nich zaznamenána počítačová data, jejichž množství je oproti normálním diskům obrovské.

Některé velké počítačové firmy se rozhodly vsadit na techniku CD-ROMu a začaly produkovat počítače a herní přístroje, které již od svého zrodu žijí v symbióze s tímto prvem. Tak vznikla třeba AMIGA CDTV (což byl mimochodem naprostý propadák), v nedávné době se objevil o mnoho úspěšnější stroj AMIGA CD32 a CD-ROMu využívají i nové herní konzole jako 3DO, JAGUAR či připravované SONY PS-X či SATURN. Všechny firmy, které se pustily do takových projektů si byly vědomy jednoho faktu - CD-ROM je zařízení, kterému patří budoucnost.

CD-ROM dnes

Nemá ale smysl si namlouvat, že herní konzole využívající CD-ROM jsou u nás nějak výrazně rozšířené a připustíme, že situace ve světě se od té naší příliš neliší. Jenomže jednoúčelové konzole, i když využívají kompakty jako média a i když jsou hry na nich strhující, jsou přece jen jednoúčelové konzole. Mnohem rozšířenější, než všechny tyto herní přístroje dohromady je CD-ROM určený pro počítače řady PC. Ano, PC CD-ROM se dnes stále více a více dere do popředí a stále více lidí se rozhoduje o koupi tohoto zařízení. SCORE teď v tomto rozhodnutí pomůže právě vám.

Jaké je tedy použití tohoto zařízení? Vpravdě pest-ré!

Mezi první programy, které na CD-ROM vznikaly patřily nejrůznější encyklopedie. Díky velkému množství informací a údajů, které se vejdou na jeden disk, je tak možné pohodlně listovat v nejrůznějších naučných knihách, které by za normálních (tedy papírově-vázaných) okolností zabraly značné místo v knihovně, a mnohdy i prohlížet obrázky, poslouchat zvuky či sledovat krátké animace. Není ničím výjimečným najít disky s kompletní Guinnessovou knihou rekordů, Encyklopedickým slovníkem nebo staršími výtisky velkých světových novin.

Vedle encyklopedických programů najdeme na CD-ROMu také řadu multimediálních hudebních programů, které využívají obrovskou kapacitu kompaktního disku k dokonalému využívání hudebních možností počítače a dávají uživateli možnost plného využití na poli hudby a zvuku.

V neposlední řadě je dnes CD-ROMu využíváno také jako média pro přenášení filmových či fotografických materiálů na monitory počítačů. Bez dalšího rozebírání se zmiňme kupříkladu o firmě VIVID, která zprostředkovává svoje erotické služby právě formou kompaktních disků s touto tematikou (pozor, toto není reklama, jen ukázka širokého využití CD-ROMu v praxi).

A nakonec jsou to pochopitelně hry. Hry a hry, kvůli kterým ostatně náš časopis kupujete, o kterých se chcete něco dozvědět a kvůli kterým jsou někteří z nás vůbec na světě. Takže: ať jsou ostatní možnosti využití CD-ROMu jakkoli obrovské, největší uplatnění této technologie najdeme právě v oblasti počítačových her.

První hry, které na CD-ROM vznikaly byly ve znamení euforie a netušených možností, a přiznejme, že ačkoli strhující a technicky perfektní, nebyly příliš zábavné. Hry jako SHERLOCK HOLMES sice byly v podstatě digitalizované filmy na monitorech, ale interakce zde byla minimální, což platí i o některých pozdějších hrách, které vsadily na ohromení hráče digitalizacími filmovými pásy. Stejně tak se velkého úspěchu nedočkaly

ani převody starších verzí „obyčejných“ her na kompaktní média, protože ty kromě vylepšeného zvuku příliš inovace nepřinesly.

Postupem času však vznikají projekty, které jsou určeny výhradně pro CD-ROM, a jejich kvalita tomu odpovídá. Hry jako JOURNEYMAN PROJECT, MYST, THE 7TH GUEST, REBEL ASSAULT, BATTLE ISLE II snad není třeba obšírně představovat. Tyto hry se samozřejmě v mnohém ohledu liší - najdou se mezi nimi i ty nepřilíhly hrátelné a zábavné, ale všechny mají společné jedno (trojí - red.) - perfektní technické provedení, vynikající hudba, báječná grafika. Díky obrovským možnostem CD-ROMu využívají autoři her stále větší a větší množství dat k přiblížení hry realitě a mnohdy jsou proklatě blízko.

CD-ROM zítra

CD-ROM je obrovským přínosem do světa počítačových her a stále více a více softwarových firem si tento fakt uvědomuje. Nehledě na obrovský rozmach CD-ROMových konsol bude trh na PC CD-ROM brzy plný báječných a propracovaných her. Je pravda, že stále budou vznikat i disketové verze těchto her, ale rozdíl oproti CD-ROMovým bude obrovský. Za všechny připravované tituly jmenujme třeba OUTPOST, RISE OF THE ROBOTS, INFERNO a další tituly, které jsou ukázkou toho, kam vývoj počítačových her směřuje. Máme se na co těšit.

CD-ROM teď hned!

Otázkou ale zůstává, kam se po tom všem obrátit a kde najít ono vytožené zařízení. A hlavně - kde je ten správný kompromis mezi kvalitním CD-ROMem a rozumnou cenou. Především je nemyslitelné kupovat si v současné době jednorychlostní CD-ROM. Nejen, že většina současných her s tímto zařízením nebude spolupracovat, ale i tak bude rychlost her přišerná, a to i na velice rychlých počítačích. Dvourychlostní CD-ROMy jsou sice velice výkonné, ale řadu potenciálních kupců může odradit jejich vysoká cena.

SCORE pro vás proto hledal ten nejlepší, nejspolehlivější a hlavně cenově nejrozsudnější DOUBLE SPEED CD-ROM. V současné době se nám zdá jako nejvhodnější interní MITSUMI FX001D, který za neuvěřitelných 6900 korun s DPH dodává firma ProCA. Není třeba se ničeho lekát, tato jednotka má i přes svou cenu všechno co má mít, ba co víc, firma ProCA pro vás připravila speciální nabídku v podobě multimediálních kitů, tj. souprav obsahujících kromě CD-ROM jednotky i osmi či šestnáctibitovou zvukovou kartu včetně výborných reproduktorů. Co se týče karet, firma ProCA nabízí svoje karty za nejnižší ceny, které jsme kdy kde potkali. Osmibitová karta DextraChord DC-8 vás přijde na pouhých 2100 Kč s daní, šestnáctibitový DextraChord DC-16CD na neuvěřitelných 4450 Kč, také s daní z přidané hodnoty. Kompatibilita se staršími verzemi Sound Blasteru je samozřejmostí.

K dispozici jsou tři druhy kitů. Za 6450 Kč je k zde SINGLE SPEED CD-ROM jednotka a osmibitová zvuková karta. Pokročilým uživatelům nabízí firma ProCA kit podobný, ovšem s DOUBLE SPEED CD-ROM jednotkou za 8600 Kč. Pokud budete ještě náročnější, můžete si zakoupit sadu, která kromě DOUBLE SPEED jednotky obsahuje i šestnáctibitovou kartu. Tento kit se prodává za fantastických 11.000 korun. Ke všem soupravám také patří výše zmíněné reproduktory a všechny uváděné ceny jsou samozřejmě bez daně.

Nemyslete, že už je čas, stát se trochu multimediálními?

UVULA + ICE

včera, dnes a zítra



MEGARACE



BATTLE ISLE



MADDOG MCCREE



MYST

Corridor 7 - Alien Invasion

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster
Délka: 7.5 MB
Paměť: 550 kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: + + +

Tento „Wolfenstein 2“ má oproti opravdovému Wolfensteinovi několik velkých nevýhod. Jedna z nich je, že podporuje pouze Sound Blaster a AdLib. Animace jsou také horší a podobně je to s ovládáním.

Na druhou stranu, Corridor 7 stačí pouhých 550 kB konvenční paměti a 286-kový mikroprocesor, což tu už dlouho nebylo.

Horde

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster
Gravis Ultra Sound
Roland
Délka: 15 MB
Paměť: 3 MB (protected mode)
Kláv., myš, joy: + + -

Ouha. Trochu velké nároky na paměť. Jestli si dobře vzpomínám, tak Populousovi II, který nemá náročností ani stylem k této hře daleko, stačilo slabých 200kB EMS. Autoři zřejmě ve svých laboratořích zapomněli na okolní svět a neuvědomili si, že ještě **pořád** existují počítače, které mají tři, i dva megabajty paměti !?!

Raptor: Call Of The Shadows

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster
Sound Canvas
General MIDI
Gravis Ultra Sound
PC Speaker

Wave Blaster
Pro Audio Spectrum
Délka: 12 MB
Paměť: 2 MB (protected mode)
Kláv., myš, joy: + + +

Na Raptorovi je zajímavá jedna věc. Jestliže použijete kartu Gravis Ultra Sound, hra se neočekávaně zpomalí. V dokumentaci se uvádí, že je to z důvodu odlišného způsobu přehrávání digitalizovaných efektů na Gravisu a zároveň doporučují, nastavit počet zvukových kanálů v SETUPu na maximálně čtyři. Bohužel, pak již neslyšíte například střelbu, apod.

Napadají mě dvě pravděpodobná vysvětlení. Buď přehrávání digitalizovaných zvuků přes Gravis lze naprogramovat lépe (a já si myslím, že ano), anebo se začínají objevovat fatální nedostatky, které by mohly mít na prodejnost a další vývoj GUSu nesmírný dopad...

Ultima 8 - Pagan

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster (Pro, 16, 16 ASP)
Wave Blaster
Sound Canvas
General MIDI
Délka: 30.5 MB
Paměť: 3840 kB
Kláv., myš, joy: + + -

Tak tento třicetimegabajtový gigant zaručeně vymačká z vaší 386-ky co se dá. Rozhodně nedoporučuji tuto hru vůbec spouštět na nějakém SX-ku. Počítače s mikroprocesorem 80386 na 40 MHz jsou nejnižší hranicí pro snesitelnost rychlosti animace. Ovšem i na těchto počítačích je animace nápadně pomalá. Ideální konfigurace pro tuto hru je asi těch 8MB paměti v počítači s mikroprocesorem 486DX2/66 MHz... Dobře, trochu přeháním, ale 486-ka je rozhodně to žádoucí.



RAPTOR

Nedávno přišlo do redakce několik dopisů, které byly z větší či menší části zaplněny otázkami typu: „Jaký je rozdíl mezi SX a DX?“, „Jak poznám, kolik mám volné paměti?“, „Co je to 'konvenční paměť'?“, apod. Je bez debat, že každý z vás má nějaké nejasnosti, na které by rád znal odpověď (já taky), a jistě se některé z nich týkají počítačů.

Proto vás vyzývám: Sepište je všechny na papír a pošlete nám je. Určitě je spousta dalších lidí, kteří mají podobné otázky jako vy a rádi se dozvědí pár rad. Není ostuda něco nevědět a zeptat se, ale je ostuda něco nevědět a nedělat s tím nic. Já si všechny vaše dopisy přečtu a pomocí nich sestavím seriál, který začne vycházet někdy v září. Můžete se ptát na všechno. Co je to BIOS, co je to streamer, jaký je rozdíl mezi paralelním a sériovým portem, proč se ta tvrdá malinká disketa jmenuje třípůlka, co je to binární či hexadecimální soustava, proč už Andrew konečně nepřestane s těma suchýma vtipkama, co právě dělá Sharon Stoneová nebo kolik nám ještě zbývá dní do konce světa. No, ty poslední tři mi trochu ujely, cílem mým bylo navodit dojem, že se můžete ptát opravdu na cokoli **ohledně počítačů**, nicméně pravdou je, že Andrewovy vtipy mě většinou nenechávají vážným (mě jo - ICE), Sharon Stoneová dělá pořád to samé a konec světa bude až přestane vycházet Score. Ještě bych vás rád požádal o jednu věc. Dopisy označujte slovem TechBox, aby se nemohlo stát, že se mi některé dotazy nedostanou do ruky. Pokud budete psát do více rubrik, napište prosím otázky pro TechBox alespoň na zvláštní označený papír. V případě, že máte přístup k InterNetu, můžete své dotazy posílat také na mou mailovací adresu: „DVORAK1@DOLNI.MS.MFF.CUNI.CZ“.

UVULA



PACHATELÉ HORDE



CORRIDOR 7

**Okradený
mimozemšťan
na velké cestě
do nitra
tajuplného
ostrova.**

PUGGSY

PASSWORD

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Score	64%
Název hry:	PUGGSY
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	65%
Grafika:	60%
Zvuk:	60%

To ráno začalo na jednom nejmenovaném ostrově v nejmenovaném oceánu jako obvykle. Nad mořem se lině zvedalo slunce, začaly vystrkovat hlavy ze svých krunýřů a pomalu se vypravily na svou celodenní cestu z jedné strany pláže na druhou, krabi si připravili své klepeta. Palmy se zavlnily díky slabému větříku, který zafoukal od moře. Papoušci se rozletěli daleko po džungli. Pelikáni otevřeli své zobáky a vydali se na lov ryb. Dnešní den jich sliboval bohatý úlověk, rozutekli na svůj každodenní lov spáznou a vesele. Ve vnitrozemí začali troubit sloni a i hroši vyšli z bahna a udělali si malou ranní procházku. Slunce už bylo jasné a začalo vystupovat k horizontu, když tu se objevilo na obloze další slunce. Bylo sice menší, ale stále se blížilo k ostrovu. Všichni obyvatelé ostrova ztuhli a dívali se s úžasem k obloze. Ještě nikdo nikdy nic takového neviděl. Ani prastarý šimpanz, který ještě podle starých šimpanzích pověstí žil Robinsona Crusoe, nevěděl co se děje. Slunce se však blížilo. Všechna zvířata už chtěla utéct do svých příbytků, když tu rozžhala, že nejde o nové slunce ani o nějakou ohnivou kouli, ale o vesmírnou loď. Tu zvířata už znali, protože na vedlejším ostrově jedna nemechanická vesmírná zkušela tyto stroje po mnoha a mnoha lety. Vesmírná loď se několikrát otčila mořské hladiny a v mžiku přistála na měkkém písku jedné z pláží. Všichni přihlížející stáli ještě pořád v němém úžasu. Najednou se otevřela dvířka a z vesmírné lodi vyskočil malý mimozemšťan. Žádný zemišský člověk nebo nějaká podobná potvora jako v loveckých příbězích, ale malý a roztomilý mimozemšťan. Pokročil se Vám ho přiblížit. Vypadal prostě jako malá meduňpaná brambora. Tahle brambora však měla nožičky. Také její hlava, nebyla zcela v pořádku. Její hlava ležela se jejího mimozemšťanovi na zádech, ve anténky.

Prostě početná rodina mimozemšťanů se opět

rozrostla o další druh. A tentokrát mu dali programátor firmy Psygnosis jméno PUGGSY.

PUGGSY tedy šťastně přistál na Zemi. Ale jednoduše mu palubní počítače na jeho lodi nesdělily, že se na Zemi krade. A krade se nejen v civilizovaných městech a zemích, ale krade se i na nejmenovaných ostrovech v nejmenovaných oceánech. A sám PUGGSY to brzy poznal. Když se totiž vřele vítal s malými obyvateli ostrova, zlý duch, který vládne těm nejtemnějším zákoutím ostrova, mu jeho vesmírný koráb ukradl. Ano, prachšprostě ukradl. Dopřejme jen, že tento zlý duch není zvědem pro nám již známou nejmenovanou mocnost, jinak by se nám takhle veselá hra zřejmě vyvinula jako špiónážní příběh. PUGGSY se sice mezi zvířaty cítil dobře, ale podmínky pro jeho život zde na Zemi pro něj nebyly nejdůležitější. A proto musel svou loď spustit co stihne, tak se vydává tento okradený mimozemšťan na svou velkou cestu do nitra tajuplného ostrova. Na této cestě ho potká mnoho a mnoho překážek a nespočetněkrát bude muset použít svou mimozemskou inteligenci. Jeho cesta zedne komouřím zám, kde přistál - na pláži, a pak pokračuje dál a dále přes opuštěný pirátský koráb, zalesň, mýšák džungli, opuštěné město v džungli, jeskyně atd. až do... ale ne, na to už musíte přistoupit...

Hra PUGGSY na první pohled vypadá až moc dětsky a nezájmavě, ale není tomu tak. Jde totiž o celkem velmi slušnou hru. Ptáte se proč? Protože PUGGSY používá během hry „Total Object Interaction“. Tzn. úplně vzájemné působení věcí. A co to znamená v normální řeči? Když PUGGSY putuje ostrovem, nachází mnoho různých předmětů. To by samo o sobě nebylo nic zvláštního, ale až najdete jakýkoliv předmět, nikdy nepůjde o jedinou činnost, pro kterou si myslíte že je. Že jen tak, není jen na střelení, může být na pití, škeble nejsou jen do šálek, truhla jen na ukládání

něčeho nebo někoho apod. Každý nalezený předmět souvisí s jiným a každý má několik funkcí. A to je právě na hře to zajímavé, že nejde jen o tupé chování, sem a tam a zase zpátky, a pak zase tam a zase zpátky, a že předměty se nesbírají jen jako bonus k zlepšení score, ale že musíte používat především svou inteligenci. Najít to správné řešení a najít tu správnou cestu není v žádné oblasti totiž vůbec lehké.

Hra PUGGSY je však i graficky celkem slušně zpracovaná. Postavičky jsou pěkně animované, pozadí je na úrovni a i další scény jsou na dobré grafické úrovni. Ne už jde o mapu ostrova, která se vždy ukáže, když dokončíte nějakou část a vy se tím pádem můžete v klidu podívat na to, co už váš PUGGSY prošel a co ho ještě čeká, nebo o bonus levely, které jsou, myslím, docela originální. Mnohdy zvuk neodpovídá kvalitě grafiky, avšak u hry PUGGSY to tak není. Hudba a zvuky jsou zde velmi a jen dotvářejí pěknou kulisu k této hře. K dispozici je několik melodii a žádná z nich není odrhovačka, která by se se oposlouchala a člověk by musel vydržet hluchou úplně, jako tomu bývá občas u podobných her.

Je zde však i několik věcí, které se mi na hře nelíbí. Za prvé - hra je při nastavení obtížnosti na Easy celkem složitá a náročná na postřeh, logiku a inteligenci, ale je prezentována jako vyložené dětská. I když samozřejmě u vysokém IQ českých dětí, myslím si, že problém z nich, by byl problém pochopit a hrát ji tak, aby je mohla bavit a těšit. Za druhé - po dokončení určité části nám hra nabídne Password, jde však o několik sloupců čísel, které kdybych si měl pořád zapisovat, tak mi brzo upadne ruka a zkuste hrát na Mega Drive jednoduše.

Ze třetí - to je asi výřek programátorům hry. Když si představíte, když vymyslí docela dobrý scénář a pak ho naprogramují, obsadí do hlavní role takovouhle postavku? (proč ne? - ICE) **JFK**



Batman

SEGA

magazin počítačových her

Je na čase,
aby už
konečně
někdo udělal
pořádek
v tomto
prokletém
městě
Gotham
a vypořádal
se se všemi
mlizery, kteří
ruší jeho kild.

score 70%

Název hry:	BATMAN
Výrobce:	Sega
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Střílečka
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	65%
Grafika:	70%
Zvuk:	65%

Úkol jako stvořený

(pro koho jiného než) pro Batmana. Tohoto hrdinu jste jistě již viděli ve filmu na videu či v kině, zahlédli ho na nějakém plakátě a kdoví, kde ještě. Také jste si mohli zhruba před šesti lety zahrát Batmana na Sinclairu. Ovšem na Game Gearu je to úplná novinka, se kterou přišla firma Sega. Tomuto nováčkovi zůstaly různé věci od svého ZX-áckého předka jako například vystřelovací lano, které se velice dobře osvědčilo. Díky jemu se Batman může přehoupnout přes různé díry, vymrštit se do vyšších pater

a nebo třeba přeskočit své nepřátele, což by mu jeho obyčejný skok nedovolil (mě asi taky ne - ANDREW). Toto lano ale jako naschvál nemůžete použít v závěrečných soubojích se strážci, kde ho není kam přichytit.

Kudy povedete Batmana po zabít strážce si můžete vybrat ze dvou možností. Hra obsahuje dvakrát pět celků, ve kterých jsou vždy tři až čtyři úrovně a konečný souboj. Problémem, jako je časový limit vás tato hra nebude obtěžovat, ale na druhou stranu na vás čekají jiné potíže. Životy jsou tři, nedělejte si s tím však těžkou hlavu. Zatím se mi totiž nepodařilo vyčerpat všechna pokračování (Continue).

Co bude prožít Batman samozřejmě záleží na tom, jakou ze dvou cest si vyberete, ale velké rozdíly mezi nimi nejsou. Já jsem chodila vždy tou první a zažila jsem souboje mezi paneláky s ozbrojenými chlapy, „kočičkami“, které na mě házely bomby, ale v podstatě nepřátelská elita není příliš rozmanitá. Padaly na mě lustry, od kterých chytlo celé patro, plošinky mizely pod nohama - klasika. Po panelácích přišly Gothamské stoky. Zde už trochu přituhlo, k nepřítelům přibývaly vodopády a Batmanovi dobří známí tučňáci. Tolik k tomu, abyste si mohli udělat představu o tom, co vás čeká a nemine po zapnutí tlačítka Power, a teď něco o zbraních. Batman může vystřelovat svůj bumerang ve tvaru netopýřího křídla, má ovšem k dispozici i jednu speciální zbraň. Po cestě se dají bumerangem sestřelovat nejen previti, ale také znaky, ve kterých je ukryta energie. Sestřelení Batmanovy značky mu dá schopnost letu a Batman umí opravdu pěkně létat. Plachtění malé figurky mezi vodopády a elegantní vlání jeho pláště při skocích se mi vážně líbilo.

Hra není na první pohled nic zvláštního, ale již na ten druhý vám v očích zabliká, v žilách zabublá a máte netopýří uši. Za několik hodin získáte zkušenosti, naučíte se různé potřebné pohyby, zjistíte co platí na vaše nepřátele a naopak co vám škodí (což poznáte opravdu rychle). Vaše skoky budou neomylné a přesné, vaše zbraně zasáhnou terč na první ránu, na každý nový pokus se dostanete o nějakou tu úroveň dále a hned bude na světě veselí. Chce to jen cvik a samozřejmě to hned nezdávat, což ostatně platí u každé akční hry. Takže? Netopýr nebo muž?

IRENA

Rebeka, Kit a Ballo. Ale ne. Jenom
Kit s Balloem. Jako kdyby
dobrodružství nebylo pro dámy.

TaleSpin

S kulatoučkým,

chlupatoučkým pilotem Ballo a s jeho trošku roztržitým partákem Kitem se již určitě znáte, jako s většinou hrdinů těchto malých her. Není to snad z televize? Dnes je již výstřední Gumídci nebo medvídek Pú a na Letohrátky zbylo místo jen na Game Gearu, což je dobře. Můžete spolu s nimi prožít „nerváky“ více než ve spoustě zón, které hrdá Fanfán. Nelétá zde v letadle, ale stala se z něho lita šelma se zbraní v tlapkách.

Takže co je vlastně vašim úkolem v kůži Kita nebo Ballo, podle toho, kterého si na začátku hry zvolíte? V každé úrovni musíte sebrat deset beden, přičemž se vám přičítají jenom bedny s nápisy. Ostatní jsou pouho-pouhými pomůckami. Můžete je přenést někam jinam, a tak se dostat na vyšší místa. V pokročilých zónách vás budou vystřelovat pružinky a ještě v pokročilejších se můžete vystřelovat sami pomocí kola nebo třeba jezdit ve výtahu. Cílem hry je sebrat v každé úrovni nejméně deset bedniček se zbožím. Když už máte deset bedniček a někde se něco stalo. Pozor! Napětí stoupá. Někde se něco otevřelo! Většinou se otevírá, to co bylo

zavřené, tak už to na světě chodí. Takže tam, kde dříve byl nápis „Zavřeno“ je nyní napsáno „Otevřeno“. Hura, ještě člověku ale musí dojit, kde nápis „Zavřeno“ potkal, aby se k němu mohl vrátit.

Hru občas zpestří létající kulturní vločka, která je velice krátká a dostanete za ni bonus. Ale koho by zajímaly body. Důležitý je konec. Asi se zapletete v zóně s přepínači. Chvilí tam je bedna potom zase není, jednou se dá jít dolů, podruhé je tam zeď, napřed tam byly dveře, teď už zase nejsou, ale buďte tvrdí. Přece Vás nezdolá nějaký ten čudlík.

Tato hra se Vám bude líbit.

Myslím, že je ale moc lehká.

Obě figurky jsou hezky namalované a nejen ony. Mají ale trochu zmatečné pohyby. Třeba Kit skáče jako spašený a musíte dávat pozor, aby někam nezašel. Hlavně se nenechte vyprovokovat jeho nervózním tukáním nohou, když nevíte jak dál a on má volno. Za to Ballo v takových chvílích rozkoš-



ně vrtí svojí tlustou prdelkou. Krása (kdo že to ještě občas vrtí tlustou ... a je to krásna, Ireno? - red.).

Tak to je další hra podle filmu. Tentokrát pohádkového ražení od Walta Disneye. Zanedlouho snad nebudou chybět už ani Šmoulové. Ach, jen to ne!

IRENA

SEGA



CLIFFHANGER

Kolikrát jste VY za svůj život již viseli z útesu. Cože? Že už to ani nepočítáte? No, dobře. Tak teda věřte, že pokud si, nedej Bože, koupíte hru CLIFFHANGER, budete z útesů viset a hlavně padat poměrně často. Ale to se nedá nic dělat, protože není vždycky posvácení a každý není Sly Stallone...

Ale ne, dělal jsem si legraci. Nevěřím vám, že byste někdy v životě z útesu viseli a doufám, že až se na něj někdy pověsíte, nebudete viset na provaze upevněném na vašem krku a nebudete mít na zádech nápis typu „Proč já mu nevěřil...“. Já vás teď varuji, než se necháte strhnout reklamou, než se zasníte a budete si představovat, že místo posilování dohrajete hru CLIFFHANGER a získáte Stallonovu postavu a než se rozhodnete hru koupit, přečtěte si následující řádky. Nebudete litovat. Pokud vás i po jejich přečtení čeká něco nehezkého, vzdávám se veškeré odpovědnosti...

Možná by ale přece jen nebylo špatné na téhle hře najít něco dobrého. Nebude to tak těžké, vzhledem k tomu, že jsem se ještě o tom špatném nezmiňoval. Takže hra CLIFFHANGER na MEGA DRIVE má jedno obrovské plus - je o několik set procent lepší než její jmenovec, hra CLIFFHANGER pro počítače AMIGA, která se na trhu objevila prakticky současně. CLIFFHANGER na AMIZE je něco příšerného, ale to našťáště na tomto místě nemusíme rozebírat. Jen připomínám, že pokud se v následujícím článku objeví slovo CLIFFHANGER, označuje hru pro MEGA DRIVE a nic jiného.

Takže, když jsme se prokousali nudným začátkem, dáme se do toho. Nejhorší na téhle hře je...Ne, počkat, uděláme to jinak. Zapomněl jsem ještě na jednu relativně kladnou stránku věci. Hra CLIFFHANGER je po grafické stránce poměrně (poměrně!) dobře zpracována. To tedy znamená, že se vám na první pohled pravděpodobně neudělá nevolno. Hra vypadá docela přitažlivě, což by mohlo některé nešťastníky dokonce i přilákat - postavička hlavního hrdiny (kdo viděl film ví, že se tady Stallone jmenuje Gabe a kdo film neviděl, tomu je to stejně jedno) je poměrně velká a dá se říci, že i slušně animovaná. Pozadí je sice trochu, trochu...trochu hodně bílé, ale přiznejme, že se tady občas mihnou i nějaké stromy. Možná by mě trochu mrzelo, že „divoké útesy“ a „ledová horská úbočí“ tady vypadají jako zdi postavené z cihel precizně srovnaných do vodorovných řad, ale možná tím autoři chtěli naznačit, že jde o zpracování filmu, a že to jsou všechno vlastně jen kulisy...

Asi nemá smysl vysvětlovat, o co tady vlastně jde, zamyslet se nad příčinami chování jednotlivých postav, rozebírat jednotlivé charaktery a snažit se odhalit tady jakoukoli myšlenku, protože i když je možné, že autoři filmu Cliffhanger měli v úmyslu

předat nějaké poselství divákům (třeba aby se nestali teroristy, kteří naráží na tvrdého chlapíka), autoři hry rozhodně žádný takový úmysl nemají a hra je také odpovídajícím způsobem bezduchá a prázdná. Mimochodem, je to akční hra, ale, mezi námi, čekal snad někdo něco jiného?

CLIFFHANGER je akční hra, která nás zavede (tedy, zavedla mě a nedej Bože, aby zavedla také vás!) do prostředí vysoko v horách, kam lidská noha vkročí jen za předpokladu, že tam ztratí hromadu dolarů a kde je místo pro hrdinské činy. Protože je Gabe hrdina, musí být hrdinou i hráč, který si hru zahraje. První hrdinství spočívá v samotné koupi hry, další pak v sebeovládání a v zabránění hmotným škodám na zařízení. Hra CLIFFHANGER totiž opravdu není dobrá. Gabe začíná cestu s holýma (i když svalovou hmotou dostatečně obalenýma) rukama, ale našťáště po chvilce cesty najde i nůž, který mu v cestě pomůže, stejně jako samopal UZI, který najde později. Upozorňovat na to, že majitelé těchto předmětů, stejně jako několik set dalších teroristů ve hře, kteří tvořili osazenstvo cca dvacetimístního letadla, jsou po předání těchto předmětů bezpečně mrtví, snad ani nemá smysl.

Gabe se pohybuje po rozličných horských úrovních, přičemž jeho mužnou postavu (jejíž mužnost je poněkud snižována „bojovým postojem“, který vypadá trochu jako poloha klečícího čističe veřejných záchodků) sledujeme v 2D pohledu. Aby byl požitek z boje dokonalý, přidali autoři ještě třetí rozměr, takže se Gabe může pohybovat i dopředu a dozadu, což dává hře obrovské možnosti klikování a vyhýbání se jeden druhému. Smutné ale je, že v praxi je něco takového velice těžké, protože při boji zblízka trvá hráči sekuti nožem či kopnutím tak dlouho, že než Gabe stačí uhnout, utrhá několik desítek bodných, sečných, kopacích, případně tahacích ran. Komické je, že i jeho nepřátelé si počínají poněkud podivně - pokud je Gabe na jiné úrovni (tzn. v jiné „vzdálenosti“ od hráče), nepřátelé jdoucí proti němu jej o několik kroků minou a teprve potom se otočí a „jdou po něm“.

Pro další nesmyslnosti nemusíme chodit daleko - hned druhá etapa první úrovně spočívá ve šplhání na skálu, na které číhají dva ostřelovači. Nejen, že jejich zbraně střílí jen v určitých úhlech, ale co je naprosto nepochopitelné, že ač jsou to padouši, zločinci, teroristé a nevíme co ještě, Gabe je nemů-

že zlikvidovat, ačkoli stojí na skále těsně vedle nich. Já sice chápu, že pokud by nikdo nestřílel, bylo by šplhání na skalní stěnu přehnaně snadné, ale co je moc, to je moc...

Už bylo řečeno, že grafické zpracování není nejhorší, což se ovšem, bohužel, nedá říci o zvukové stránce.

Úvodní hudba připomíná zaslou slávu ZX-Spectrum a ani zvukové efekty nejsou nikterak světoborné. Přijde-li řeč na atmosféru hry, bude nejlepší zmínit téma, protože atmosféra mi uniká (asi proto, že se Cliffhanger odehrává ve výškách s nižším tlakem vzduchu). Ovšem pokud má někdo rád sněhobílou zimní idylku, bude mu atmosféra pravděpodobně vyhovovat. Pokud jde o nejrůznější možnosti a předvolby na začátku, autoři nebyli příliš štedří, a tak jediné, co lze nastavit je počet životů v intervalu mezi 3-7. Možná by bylo snadnější i tuto volbu vynechat a nastavit životy na 7, protože nechápu, kdo by se chtěl pachtit se třemi.

Jestli někoho zajímá obtížnost hry, musím říci, že ačkoli si nepřipadám jako akční analfabet či ignorant, shledávám hru velice obtížnou, skoro tak obtížnou, jak se dozvíte v tabulce. Nejde jen o klasické akční scény, ale na můj vkus je třeba část, kdy Gabe uniká před řítící se lavinou po kamenitém svahu naprosto úletová, protože člověk tady musí znát cestu naprosto perfektně, neboť stačí malinká chyba a jazyk laviny si na svalnatém těle pěkně smlsne. Ale to jen na okraj.

Pokud nemůžete bez her se svalnatým Stallonem žít, pokud trpíte utkvělou představou, že jsem notoricky lhář a že vás chci odradit od koupě tak báječné hry, pokud musíte mít všechny akční hry bez ohledu na jejich kvalitu, buďte. Zavěste se na ledové stěny a kopejte, sekejte, střílejte a skákejte. Dělejte co chcete, ale pamatujte si, že já vás varoval!

score 30%

Název hry: **CLIFFHANGER**

Výrobce: ImageSoft/Sony

Žánr: Zpracování filmu

Styl: Bojová

Počítač: Mega Drive

Obtížnost: Nehratelná

Hodnocení:

Originalita: **35%**

Atmosféra: **30%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **60%**



DICK TRACY

Když je
chicagský
starosta
bezmocný
a slavný
gangster
Big Boy
ovládne
město,
může
pomocť jen
jediný.
Jeho jméno
zní DICK
TRACY.

Když člověk vysloví slova Amerika a 30. léta, většinou ho hned napadne další slovo. Slovo prohibice. To znamená zákaz prodeje alkoholu na všechny způsoby. Když člověk přemýšlí chvíli dál, napadne ho další slovo. Slovo gangster a všechno to, co s tím souvisí. Ano, a právě těchto témat se týká hra DICK TRACY. Vláda Spojených států totiž ve 30. letech přestala mít kontrolu nad obchodem s alkoholem, a proto se rozhodla tento problém řešit. Ne nějakými postupnými omezeními a nařízeními, ale rovnou úplným zákazem výroby, distribuce a prodeje alkoholu. Jenže když člověk vezmu jednu z jeho základních radostí, nenechá si to jen tak líbit, a snaží si ji opatřit jiným způsobem. A to právě byla obrovská příležitost pro všechny zločince, šmelináře, vrahy, zloděje atd., no prostě pro všechny ty, kteří se nežijí povětivou prací. Okamžitě vznikly první organizované skupiny, čili gangy, které začaly pálit, dodávat a prodávat alkohol na černo. A nechaly si za to pořádně zaplatit. Jejich členové se samo sebou začali nazývat gangsteři a vzniklo tak nové odvětví organizovaného zločinu. Gangsteři z těchto nelegálních obchodů stále více a více bohatli a stále více a více lidí pro ně začalo pracovat a zabíjet. Jejich zisky se zvyšovaly rychlostí kulového blesku. Gangsteři získali obrovskou ekonomickou moc. Ale ve městech, kde své špinavé obchody provozovali, přestalo být bezpečno. Přestřelky se konaly téměř všude, mrtví se počítali po desítkách a policie byla bezmocná a zkorumpovaná. Situace se vyhroutila. Starosta města Chicago se rozhodl s tím vším skoncovat. Zasedl ve své pracovně za stůl, zapálil si tlustý doutník a pomalu vytáčel telefonní číslo, které již několikrát volal v případech největší nouze. Telefon chvíli vyzváněl a poté se ozvalo: „Halo, DICK TRACY“. Ano, to číslo, které starosta volal patřilo nejslavnějšímu soukromému detektivovi ve městě - DICKU TRACYmu. Tento detektiv již několikrát pomohl ve chvílích, kdy byla policie v nesnázích. Starosta mu v rychlosti vyřídil o co

score	71%
Název hry:	DICK TRACY
Výrobce:	Sega
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Střílečka
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	75%
Zvuk:	65%

běží a DICK TRACY neváhal. Ostatně největšího gangstera v Chicagu - Big Boye a jeho kumpány chtěl dostat už dlouho.

Okamžitě se oblékl do svého obvyklého oblečení. Nikdo jiný ve městě se takhle neoblékal.

Sněhobílá košile s červenou pruhovanou vázankou, tmavé kalhoty, dlouhý pískově žlutý plášť a klobouk stejné barvy vražený hluboko do čela. V pravé ruce svoji nejlepší přítelkyni - pistoli ráže 45 a v levé ruce svého nejlepšího přítele - samopal. Ano samopal, protože v Chicagu 30. let byl bez samopalu člověk úplně vyřízený. DICK TRACY vyšel na ulici a vyhlásil tak válku celému podsvětí v čele s Big Boyem a jeho kumpány. Bojuje s nimi v ulicích města, na starém nákladovém nádraží, ve skladech, v městském parku, v gangsterském klubu, kde se tančí pouze Waltz pistolníků a podává se pouze Molotov cocktail atd. Nechme teď DICKA TRACYho vyměnit další zásobníky v jeho zbraních a pojďme zhodnotit hru.

Jako námět pro hru DICK TRACY posloužila comicsová postava a její příběhy. DICK TRACY se totiž zrodil v šedesátých letech na zadních stránkách slavných listů. Postupně se čtenářům tak zalíbil, že začaly vycházet samostatné sešity s tímto detektivem jako hlavní postavou, a pak už to šlo ráz naráz. Stále více a více sešitů a příběhů, samolepky, obrázky, trička, žvýkačky, placky, penály, tašky.... To bylo na přelomu let sedmdesátých a osmdesátých. Pak zájem o DICKA TRACYho pomalu opadal, až na přelomu osmdesátých a devadesátých let byl natočen film se stejným názvem (hlavní roli v něm skvěle ztvárnil Warren Beatty, huře už zde hrála Madonna). A vše začalo znovu. Nové a nové comicsy, samolepky, obrázky, trička.....a hra na konzole SEGA. A programátoři firmy SEGA nekopírovali pouze film, ale do hry vložili i některé scény z comicsových sešitů.

S comicsem má hra společnou i další věc. V určitých momentech hry (většinou na začátku nebo na konci levelu nebo hry) se objeví obrázek, přesně jako vystřižený z comicsu. Prostě DICK TRACY nebo jiné postavy mají bublinu u pusy a v ní text týkající se předešlého nebo nadcházejícího děje. Jde o příjemné zpestření hry. Grafika hry je vynikající po všech stránkách. Pokud jde o postavy, jsou skvěle animovány a propracovány. DICKU TRACYmu se při chůzi a skákání zcela přirozeně vlní jeho pískově žlutý kabát, jeho klobouk po zásahu létá vzduchem a i ostatní postavy jsou na slušné úrovni. Samozřejmě jsou stíny od veřejného osvětlení. Automobily a ostatní předměty jsou programovány na stejném principu, takže vypadají podobně (u postav tomu tak není, protože někdo je vyšší, někdo tlustší, menší atd.), ale jsou na dobré úrovni. Jejich animace také jde, takže když prožíváte honičku v autech ulicemi města, není to jako když se koukáte na amatérsky černobílý film, ale právě naopak. Programátoři firmy SEGA si dali práci i s takovými drobnostmi, jako - když střílíte svým samopalem na gangstery na druhé straně ulice a trefíte přitom hydrant, začne z něj stříkat voda, nebo když za gangstery jsou výkladní skříně obchodů a okna, a vy je trefíte, s krásným brnkotem se rozbijí na malé střípy. A tím se dostáváme ke zvuku. Zvukové efekty jsou ve hře zpracovány velmi dobře. At už jde o zvuky střelby z pistolí a kulometů nebo o zvuky automobilů, nebo už o zmínované rozbíjení skla, vše je na vysoké úrovni. Hudba je dobrá a pro každý level jiná. Jde o svižné melodie, které příjemně doplňují atmosféru hry. Na závěr bych se ještě zmínil o bonus game. Je to další z dobrých momentů hry. Jde o cvičnou střelbu do terčů, na kterých jsou namalovány vedle gangsterů i vaši přátelé, a vy musíte střílet pouze na terče s gangstery. Je to docela slušná zábava.

Hra DICK TRACY je totiž velmi dobrá ve všech směrech.

SEGA

score 80%Název hry: **HOOK**

Výrobce: ImageSoft/Sony

Žánr: Zpracování filmu

Styl: Akční

Počítač: Mega Drive

Obtížnost: Jednoduchá

Hodnocení:Originalita: **70%**Atmosféra: **80%**Grafika: **80%**Zvuk: **75%**

**Kapitán Hák,
Země-Nezemě,
Babička Wendy,
děti, Ztracení
Chlapci, Zvoněnka
a Petr Pan znovu
mezi nám!**

HOOK

Steven Spielberg je režisér. Výborný režisér. Robin Williams je herec. Výborný herec. Dustin Hoffman je také herec. Také výborný herec. Hook je hák. Kromě toho také film. Petr Pan je pohádková postava. Pohádky jsou hezké. SEGA MEGA DRIVE je konzole. Konzole jsou také hezké... (dost - red.).

Hook je film režiséra Stevena Spielberga, v němž postavu Petra Pana ztvárňuje Robin Williams, zatímco Dustin Hoffman hraje Kapitána Háka. Kromě jednoho, dnes již poměrně letitého herního zpracování tohoto filmu firmou OCEAN (hra měla překvapivě název HOOK a byla to adventure) je tedy dnes další zpracování, které pro změnu přináší firma IMAGE-SOFT, které má pro změnu název také HOOK, a které není adventure.

HOOK (tedy hra firmy IMAGE-SOFT a ne film, hák, hra firmy OCEAN či kapitán Hák, ale hra, o které všechno tohle je) je, ať to někoho překvapí či zarazí, hrou akční. Nechci si tedy hrát na proroka, mudrce, chytráka, génia, ani maminku a na tatínka, ale musím říci, že podle mého názoru se akční zpracování hodí ke Spielbergovu filmu mnohem lépe, než OCEAN promíne, jejich mírně slabomyslná adventure. HOOK je tedy klasikou akční hry, tedy - abychom byli stoprocentně přesní (řekl bych „nachlup“, ale člověk nikdy neví...) - akční plošinkovou hrou. Pro ty, kdo neví, co je to „akční plošinková hra“, vysvětlení následuje. Vysvětlení provedeme přímo na příkladu hry HOOK, protože to je, jak se mi alespoň zdá, lepší, než vysvětlovat podstatu akčních her na příkladu hry CHESSMASTER 3000...

Takže - akční hra v podobě hry HOOK vypadá zhruba takto: hráč se překvapivě ujímá ovládání kladné postavy příběhu, Petra Pana. Petr Pan, jak ostatně stejně všichni víte, musí v tomto příběhu zachránit svoje dvě děti z proniklých rukou Kapitána Háka. Snadné? Phe! Na hráče, který se nechá zlákat dojmem snadného vítězství

čeká tučet velice nápaditých úrovní plných pastí, nástrah, nepřátel, ale i magických předmětů, kouzel a dokonce nějakých těch přátel - první úroveň je „tréninková“, a tak se Pan utkává se Ztracenými chlapci v boji „naoko“, kdy se všichni roztomile kočují neškodnými zbraněmi, ve „vodní“ zóně je Pan vynesena nad hladinu mořskou vlnou, kdykoli příliš klesne, často se setká s Tikerbell - hodnou vlnou, která mu umožní létat... (tohle byl příklad setkávání se s přáteli ve hře, ne vysvětlení podstaty akčních her. Tak pozor!).

Hra je akční proto, že Pan po všech úrovních pobíhá s mečem v ruce a nepřátele likviduje nejroztomilejšími způsoby, většinou však klasickým propichnutím. Komu propichávání nepřátel nestačí jako důkaz akce, pak budiž řečeno, že je zde také místo pro přesnost a zručnost při překonávání překážek a pastí jako ostrnatých děr v zemi, hlubokých propastí, tekutých písků a bahna, krápníků, ohnivých psů... Abychom naše vysvětlení dotáhli k naprosté dokonalosti, nemůžeme se nezmínit o faktu, že podstata plošinkových her spočívá v tom, že se hlavní hrdina pohybuje po plošinkách, které jsou relativně stabilní a dá se na nich skákat či provádět obdobné skopičiny (třeba zase skákat). Je lhostejné, jestli plošinky tvoří větve stromů, louky, útesy, kameny ve vodopádu či visuté mosty - plošinky jsou prostě plošinky! Myslím, že už podstatu akčních plošinkových her většina pochopila.

Kromě dalších kladů, o kterých se zmíním později (ano, pochopili jste správně, hru HOOK ohodnotíme kladně) je tedy pár skvělých nápadů, které si zaslouží pozornost. Výborným způsobem je třeba vyřešena otázka Petrova létání - na určitých místech se ve vzduchu vznášejí Tinkerbell, která rozsévá kouzelný prach - s jeho pomocí může Pan po určitou dobu létat - tím, že je doba letu omezená dávkou možnosti vymýšlet nejrůznější finty a hospodařit s letem tak, aby bylo možné dosáhnout

nejlepšího místa, nekuli najít nejlepší předměty. Ano, předměty! Jako většina akčních her nabízí i HOOK pár možností k vylepšení a usnadnění života v Zemi-Nezemi. Kromě klasických předmětů jakými jsou předměty k doplňování energie, život navíc či předměty ke zvýšení score je třeba možné najít kouzelný meč, který vysílá kouzelnou záři ničící všechny nepřátele v cestě. Škoda, že meč mizí při první chybičce, resp. ztrátě části energie.

Jednotlivé úrovně jsou provedeny nejen velice nápaditě a chytré, ale co do grafického zpracování je HOOK okouzující. Doslova, protože je to hra kouzel a magie plná. Všechny části pohádkového ostrova - doupe a cvičiště Ztracených Chlapců, lesy, skály a útesy, podmořské úseky, dokonce zasněžené části, město, přístav - jsou prokresleny s nevidaným citem a smyslem pro detail. Jako by toho ještě nebylo dost, celou hru podbarvuje výtečná hudba, která je pochopitelně jiná v každé úrovni, a která dodává těhle pohádce tu správnou atmosféru.

Pokud jde o obtížnost hry, možnosti pokračování a další faktory, které u někoho ovlivňují koupěchtivost, případně vypůjčenitvost her, stačí říct, že: ačkoli nelze nastavit obtížnost hry, je tedy možnost celkem tří CONTINUE. Kromě toho - hra není nijak výrazně obtížná. Je pravda, že některé úrovně vyžadují trochu cviku, ale to je přece jasné - nikdo si nechce koupit hru, kterou dohraje hned. S postupem času se hráč naučí nejrůznější finy, dokáže nasbírat hodně užitečných předmětů a dokáže vyvrát na finální bossy, kteří čekají na konci většiny úrovní, a kteří jsou naprosto neškodní a primitivní, na což však, bohužel, přijde těsně potom, co po padesátém osmém marném pokusu o jejich zničení roztříská MEGA DRIVE i s připojenou televizí, skříňkou na kterém obojí stojí a většinou nábytku v přilehlých místnostech.

Ale vážně, HOOK není nikterak obtížná hra. Je to krásná pohádka a báječná zábava. Pokud tedy máte rádi akční hry (a to vy máte, protože jinak si nebudete kupovat MEGA DRIVE, to je jasné), krásně zpracované hry, pohádky o Petru Panovi anebo i všechny pohádky a dobrodružné příběhy, pokud si chcete užít hodně zábavy a dobře se pobavit v báječné a pohodové atmosféře naplněné hře, opravdu si nechte poradit a zvolte si hru HOOK. Ostatně, je hezké mít také nějakou pohádku. Tahle se bude krásně vyjímát mezi vašimi ostatními pohádkovými hrami typu MEGADEATH 34, GIGALASERANIHILATOR, SUPERINFERNIO 13 a KILLING PUTTY...

Před deseti lety poslal počítač Skynet z budoucnosti T-800, aby zabil Sarah Connor. Neuspěl. Nyní musí T-800 zachránit jejího syna, protože Skynet poslal T-1000. Zbývá poslední otázka- kdo z koho?



The arcade game **SEGA** Terminator

score
magazín počítačových her

Tak a je to.

Nejdražší film všech dob se dočkal svého zpracování i na konsole firmy SEGA. Myslím si, že většina z těch, kteří čtou tyto řádky, film viděla, nebo alespoň ví o co jde. Ale pro toho, kdo neví o co běží, je tu krátké vysvětlení.

V roce 2029 je země po nukleární válce. Svět vládou počítače pomocí svých mechanických strojů, kteří vraždí vše živé. Na Zemi zbylo jen pár lidí, a ty vede muž jménem John Connor. A protože ho ty mechanické potvory nemůžou přemoci, vymyslí počítač figl jak ho dostat. Vyšlou do minulosti (jako už jednou v prvním díle) robota, který musí zabit malého Johna, který ještě absolutně netuší, že jednou bude vůdcem lidstva proti strojům. Úkol zabit chlapce dostává T-800, inovovaný typ T-800, který vraždil v první části. Tak a komu toto krátké vysvětlení děje nestačí a nechce si film půjčit ve videopůjčovně, tak ať okamžitě přestane číst tuhle recenzi, nebo nebude vědět o co jde, a bude na to koukat jako tele na nová vrata.

A jak se povedlo programátorům firmy Arena převést tento superpříběh na SEGA Master System? No, mohlo to být horší. Opravdu. Před zapnutím hry mě všichni varovali, abych hru nezapínal, pokud si nechci Master System rozbit

score 53%

Název hry: **T2-THE ARCADE GAME**

Výrobce: **Arena**

Žánr: **Zpracování filmu**

Styl: **Střílečka**

Počítač: **Master System**

Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:

Originalita: **50%**

Atmosféra: **60%**

Grafika: **60%**

Zvuk: **40%**

ve kterých si T-800 dělá své výpočty a srovnává si přehled zabitých nepřátel. Krajina ve hře je po nukleární válce, a proto vypadá jak po nukleární válce, a z hlediska grafiky se na ní moc zkazit nedalo. Překvapivě dobře vypadají i postavy vašich nepřátel. Jejich železné skelety jsou docela podobné těm ve filmu. Dobrá je i grafika zasažených terminátorů. Sice z nich upadnou jisté části jejich ocelových těl, ale i nadále pokračují v boji až do úplného zničení. Není vám, bohužel, souzeno vidět sám sebe jako T-800, protože hra je koncipována na základě pohledu střelce. Hudba a zvukové efekty jsou na průměrné úrovni a připomínají mnoho jiných stříleček. Ve hře je použito i několik scén, které se prakticky shodují s těmi ve filmu. Je to například honička policejní helikoptéry, kterou pilotuje T-1000, s policejním antonem, který řídíte vy, tzn. T-800. Nebo scéna s cisternou s kapalným vodíkem, který zcela zmrazí T-1000, a dále scéna kdy T-1000 padá do vysoké píce s rozžhavenou ocelí. Jinak toho s filmem, kromě námětu a hlavních protagonistů, hra mnoho společného nemá. Ještě jedna věc se mi však na hře líbila. Je humánní. Ničíte totiž jen mechanické potvory a stroje, a lidi máte výslovně zakázáno zabíjet.

Takže: „Hasta la vista, baby!“ a hodně štěstí

JFK

Bram Stoker's Dracula

Za záchranou své milované do nitra Transsylvánie na panství a temný hrad hraběte DRACULY.

V patnáctém století žil v Transsylvánii (čili dnešním Rumunsku) hrabě Dracul. Měl krásnou ženu, se kterou spokojeně žil a pevně věřil v Boha. Jednou hrabě musel odejít do války proti Turkům. Přisahal Bohu, že se ke své milující manželce vrátí, a že zachrání toto území pro něj před pohanskými Turky. Boje byly kruté, žádní zajatci se nebrali, ale hned se napichovali na velké kůly. Traduje se, že za takových bojů bylo vždy až 20 000 (slovy dvacetitisíc) kůl zaplněno.

Když už Turci byli na dně napadlo je využít ještě jednu lest. Napsali krátký vzkaz, že hrabě Dracul je mrtvej a vstříhli ho do komnat hraběnky. Ta se ze zoufalství vrhla do hluboké propasti a ukončila tak svůj mladý život. Hrabě Turky porazil, ale když se vrátil domů, a viděl co se stalo, proklel

Boha a vyzval Satana, aby z něj učinil svého sluhu. A tak se také stalo.

Na základě této pověsti napsal roku 1897 anglický autor Bram Stoker svou novelu DRACULA. V té době neměl ani tušení, že se hlavní postava této novely- upír hrabě DRACULA, stane světově známým, a že se jeho příběh dočká obrovské popularity a bude nesčetněkrát zfilmován (naposledy výborně od F.F.Coppoly v roce 1993) apod. V roce 1993 ho také firma Sony Imagesoft přinesla i na konsole firmy SEGA a tím i na vaše obrazovky. Podle tohoto strhujícího příběhu by se dala vytvořit výborná hra, ale... Ale hra Bram Stoker's DRACULA na Master System takovou hrou není. Od stejnojmenného filmu si totiž vypůjčila pouze název a jména hlavních protagonistů. Vy se jako Jonathan Harker, mladý právník koncipient, vydáváte získat svou snoubenku Minu Murray ze spárů hraběte DRACULY. Cesta je to samozřejmě velmi nebezpečná a musíte se na ni bít se sluhou krvelačného hraběte, pro které je mrtvý člověk - dobrý člověk. Už jednou jsem řekl, že hra Bram Stoker's DRACULA není hrou výbornou. Proč? Protože je pouze hrou průměrnou. Grafika hry je na průměrné úrovni. Postavy, krajina, pozadí, vše na průměrné úrovni. Zvuky ve hře jsou na průměrné úrovni. Hudba ve hře je průměrná. Prostě takový ten šedivý průměr, který ničím nezažijeme. Je to škoda. DRACULA by si zasloužil něco mnohem lepšího.

JFK

BRAM STOKER'S

Dracula

AA : Air-to-Air, raketa (nebo jiná zbraň) vzduch-vzduch; nebo režim činnosti zaměřovače pro použití proti vzdušným cílům.

AAA : Anti-Aircraft Artillery, též „Triple-A“, protiletadlové dělostřelectvo.

Afterburner : přídavné spalování, zařízení, umožňující proudovému motoru výrazně zvýšit tah za cenu stejné výrazného zvýšení spotřeby paliva.

A-G : Air-to-Ground, zbraň vzduch-země; režim činnosti zaměřovače pro použití proti pozemním cílům.

AGL : Altitude above Ground Level, výška nad úrovní země.

AGM : Air-to-Ground Missile, v americké armádě označení protizemních raket. Nejznámějším typem této skupiny zbraní je AGM-65 Maverick.

Ailerons : křídélka.

AIM : Air Intercept Missile, v americké armádě označení AA raket. Nejznámější reprezentanti jsou:

AIM-9 Sidewinder (infračervené navádění),

AIM-7 Sparrow (semiaktivní radarové navádění) a

AIM-120 AMRAAM (aktivní radarové navádění).

ALT : Altitude, výška, obvykle nad hladinou moře.

Pokud vám není jasný rozdíl mezi ALT a AGL, doporučuji nelétat v noci přes hory.

Angels : výška v tisících stop. Angles 10 = deset tisíc stop

Angle of Attack : AOA, úhel náběhu. Úhel mezi směrem letu a podélnou osou letadla. Čím větší AOA, tím větší vztlak, ale při překročení určité kritické hranice (u moderních stíhaček 30 až 40 stupňů) dojde k odtržení proudnic na křídle a letoun se dostane do více či méně neovladatelného pádu. Proto jsou některá letadla vybavena omezovačem AOA, který nedovolí pilotovi překročit kritickou hranici.

Apex : Kódové označení NATO pro typ ruské AA rakety. V tomto kódu mají všechny AA rakety jméno začínající písmenem „A“.

Aphid : viz Apex.

Aspect : Aspekt, horizontální úhel mezi spojnicí já-cíl a podélnou osou cíle. Je-li roven 0, jsem v ideální pozici pro útok (za ocasem cíle). Je-li roven 180, cíl směřuje přímo ke mě.

Atoll : viz Aphid.

Avionika : veškeré elektronické vybavení letounu.

AWACS : Airborne Warning And Control System. Letoun s výkonným radarem a počítačovým vybavením určen k sledování vzdušné situace a řízení spojeneckých letadel.

Bandit : nepřátelský letoun

Bingo : stav, ve kterém zásoby paliva stačí právě k návratu na základnu.

Blackout : Ztráta vědomí způsobená kladným přetížením. Nastává v závislosti na tréninku a situaci v rozmezí +5 až +9 G.

Bogey : neidentifikovaný letoun.

Brakes : brzdy.

Break : V kontextu leteckého simulátoru obvykle prudká zatáčka. Například: „Break Left“ znamená „Prudce zahni vlevo“. Základní obranný manévr.

BVR : Beyond Visual Range. Mimo vizuální dosah. Například: „AIM-7 je zbraň pro boj BVR“, nebo „Sestřelu bylo dosaženo BVR“.

CAP : Combat Air Patrol, bojová hlídka.

CAS : Close Air Support, mise, jejímž cílem je podpora pozemních jednotek.

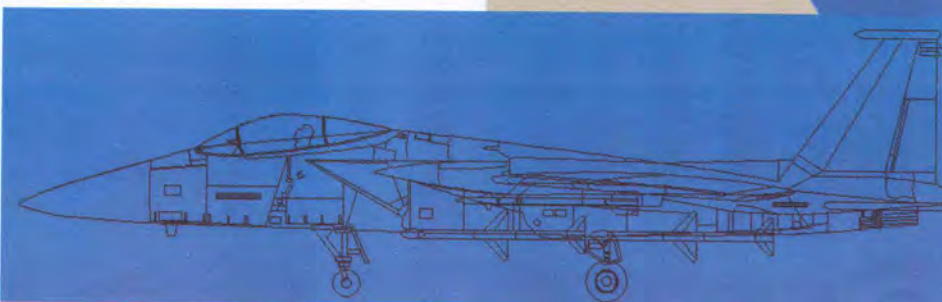
CCC, C3 : Command, Control, Communicate. Velení, řízení, komunikace.

CCIP : Continuously Computed Impact Point, průběžně vypočítávaný bod dopadu. Režim činnosti zaměřovače pro neřízenou protizemní munici, kdy počítač průběžně vypočítává a zobrazuje na HUD bod dopadu zbraní. Úkolem pilota je stisknout spoušť v okamžiku, kdy se tento bod překryje s pozicí cíle.

Chaff : vyslov [čef] základní prostředek pro rušení radaru. V podstatě jde o úzké proužky vodivé fólie, které vytvoří mnoho mnohých odrazů a (doufejme) nepřátelský radar.

počítačového pilota

Vážení čtenáři, SCORE se nám utěšeně rozrůstá a s každou další stránkou je i více a více místa pro nové rubriky. Jednou z nich by měl být i volný seriál o simulovaném létání, se zvláštním přihlídnutím k hi-tech simulátorům jako je Falcon 3.0, Tornado nebo Fleet Defender. Abychom si však rozuměli, jako první je na řadě tento stručný slovníček terminů, více či méně souvisejících s létáním a leteckými simulátory. Jeho cílem je jednak vás seznámit s českým významem některých anglických terminů a zkratek, jednak heslovitě vyložit význam netriviálních českých terminů. Vzhledem k omezenému rozsahu však není ani úplný ani stoprocentně přesný. Pokud pocítíte potřebu upřesnit nebo doplnit nějaký termín, s důvěrou se obraťte na redakci a my uvidíme, co se s vašim dotazem dá dělat.



DogFight : doslova psi souboj, termín pocházející ještě z první světové války, manévrový souboj na krátkou vzdálenost.

Durandal : Francouzská protirunwayová bomba. Obsahuje dvě náloze, první vyrazí otvor do povrchu dráhy, druhá, urychlená raketovým motorem vnikne pod povrch a způsobí poškození runway na velké ploše.

ECM : Electronic Countermeasures, elektronická protipatření. Zařízení (nebo soubor zařízení) pro rušení nepřátelských radarů.

Eject : katapultovat se. Ne pokaždé skončí katapultáž úspěchem, nejlepší podmínky pro přežití jsou při vystřelení se za co nejnížší rychlosti, ve střední výšce a směrem vzhůru.

F-4, 14, 15, 16, 18 : označení amerických stíhacích letounů.

Fire and Forget : Vystřel a zapomeň, označení pro jakoukoliv zbraň, která po odpálení nepotřebuje řízení.

Flanker : Kódové označení NATO pro Su-27.

Flaps : klapy. Aerodynamické zařízení na vnitřní straně odtokové hrany křídla, sloužící ke zvýšení vztlaku.

Flare : vyslov [flér]. základní prostředek pro rušení infračervené naváděných raket. Zjednodušeně řečeno, je to světlice, jejíž záření je co nejpodobnější záření z proudového motoru.

Fulcrum : Kódové označení NATO pro MiG-29

G : jednotka tlhy a přetížení. 1G odpovídá normální zemské přitažlivosti, 2G dvojnásobku atd. Kladná G znamenají sílu působící směrem „od hlavy k nohám“, záporná „od nohou k hlavě“. Odolnost trénovaného lidského těla je asi od -3G do +9G, obecně se mnohem lépe snáší

kladné přetížení než záporné.

Gainful : Kódové označení NATO pro jeden typ ruské pozemní protiletadlové rakety. Všechny pozemní protiletadlové rakety mají v tomto kódu označení začínající písmenem „G“.

GBU : Guided Bomb Unit, v americké armádě označení pro laserem nebo TV řízenou bombu.

Gecko : viz Gainful.

Crail : viz Gecko.

Heading : kurz.

HOTAS : Hands On Throttle And Stick, ruce na plynu a řídicí páce. Označení filosofie návrhu pilotních prostorů, podle které mají být všechny důležité ovladače soustředěny na plynové a řídicí páce.

HUD : Head Up Display, průhledový displej. Průhledná deska uprostřed zorného pole pilota, na kterou se promítají základní letové údaje (výška, rychlost, kurs), obrazce zaměřovače a další.

IFF : Identify Friend or Foe, identifikace přítel/nepřítel. Každé spojenecké letadlo nese nebo by mělo nést zařízení, které po přijetí speciálního dotazovacího rádiového signálu odpoví jiným signálem, říkajícím „nestřílej po mě, já jsem přítel“. V simulátorech obvykle stoprocentně spolehlivé, v reálném životě už nikoliv.

ILS : Instrument Landing System, soubor přístrojů pro navedení na přistání. S jeho spoluprací by mělo být možné přistát i za nulové viditelnosti.

INS : Inertial Navigation System, interciální navigační systém. Zařízení umožňující samostatnou přesnou navigaci.

(pokračování příště)

BOB

Testpoví

„Test No. 011“ probíhá pokročilá analýza. Ukončen scan primárních a sekundárních pocitů. Zpracovávám stresová data. Generuji stín osobnosti, kopli ega posílám na úrovnový rozbor. Načítám AHA obrazy. Analyzuji data. Subjekt projevil silnou stresovou aktivitu. Silnější emoce nebyly zachyceny. S pravděpodobností 55.260 se subjekt nestačil zorientovat v simulovaném prostředí. Element čistého strachu byl potlačen pudem sebezáchovy a dalšími automatickými reakcemi. Doporučuji psychicky orientovanou simulaci bez bolestivých vjemů. Potřebuji více psychologických dat, doporučuji konverzaci kombinovanou s psychickým stresem.“

„Jaké prostředí navrhuješ?“
„Renesanční halu s jeho příbuznými. Rozhodující by mohl být prvek pohybu, navrhuji tanec. Generuji hodnoty únosnosti. Generuji simulační prostředí. Přenáším subjekt do klece C, cesta \$1\$dla562:secret.exposed.cagesl. Doporučená doba zkoušky 10min 00 sec. Pravděpodobnost psychického kolapsu 19.007%“

„Trochu to přístří, nezapomínej, že pracujeme s tvrdými hochama, který seděl v síti od rána do večera. Vzpomeň si na nula desítku, co všechno vydržel a jak jsme mu dávali zabrat. Nastav to na patnáct minut a ať je to pěkný maso.“

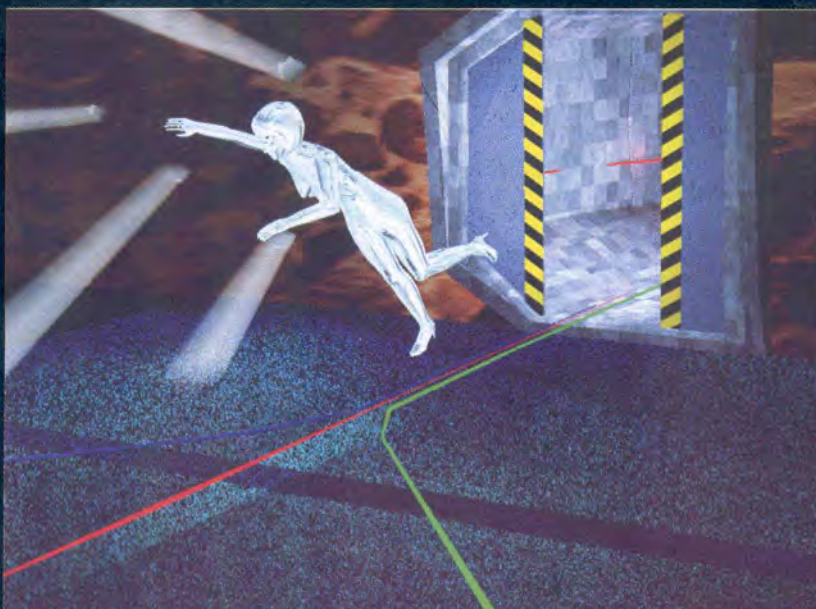
„Jsem povinen upozornit vás, pane, že pravděpodobnost psychického kolapsu se zvyšuje na 24.044%, což porušuje normu delta@.top...“

„Ty toho nakecáš. Ještě sis nezvyk“, že pracujeme s pokusnými králíkama? Jsou to zločinci. FBI nám adresy softwarových pirátů určených pro pokusy dává úplně běžně. Prostě se jim to hodí do krámu, nemusí se s nimi patlat. My tady s nima začíme, uděláme s nima pár testů a zbydou jen lidské slupky bez mozku. Namísto rejpaní v síti se posrávají a lížou lízátko. Pošleme data Velkému týmu a dál nás to nezajímá. My jsme spokojeni, oni jsou spokojeni. Takže spust muziku.“
„@executelballrooml###.log.aa“

Objevil se na zasněženém poli. Na kalné šedém horizontu doutnalo slabé světlo a vál mrazivý vítr. Stál po kolena ve sněhu. Udělal krok vpřed a sykl bolestí, protože se jeho chodidla schovanými pod sněhem nebylo něco v pořádku. Sehnul se a sjezl si rukou po lýtku dolů pod snih. Jeho kotník plynule přecházel v cosi tvrdého. Sedl si do sněhu a zvedl nohy do výše. Proti ozubenému měsíci se jeho dvě končetiny rýsovaly jako jelení paroží, namísto chodidel mu z nohou trčely podivné srostlé kostěné vidlice. V místech, kde pahýly přecházely do lýtek se červenaly protáhlé svíslé jizvy, které se táhly až ke kolenům a slabě krvácely. Krutá zima ho donutila vstát ze sněhu. Pokoušel se zvyknout si na své nové pařáty, motal se v kruhu jako raněný pes. Kostí se zářivaly do zmrzlé hlíny a nechávaly za sebou ve sněhu krvavé linky. Vrávorál směrem k horizontu,

za svůj cíl si jeho vědomí vytyčilo měsíc, řekl si, že k němu dojde za každou cenu. Ani nevěděl, jak dlouho se potácel. Na krátký okamžik se mu absurdita situace vybavila v celé své nesmyslnosti. Viděl sám sebe shora, jak kreslí ve večerní fujačice píruetky v syčkém sněhu, klopýtá k horizontu za hvězdnou oblohou, kterou, stejně jako všechno ostatní okolo něj, vytvořily grafické generátory sítě.

Zubatý měsíc ale najednou začal padat, klesal stále níž a níž a měnil tvar. Než dopadl na pole přímo před Mickem, změnil se v oslnivý viktoriánský dům s mramorovým průčelím a vysokými osvětlenými okny. Z hvězdného nebe sestoupila



... obrázek ELECTRO GENETIC ...

ruka a dlouhým zlatým nehtem nakreslila od domu směrem k Mickovi vinoucí se cestu osázenou lucernami s vytepanými démony. Po cestě k domu si už začínal zvykat na své nové končetiny, kráčel už důstojněji. Minulo ho několik dvoukolek bez koňského spřežení tažených neviditelnou silou. Cítil se zdřogovaně. Všechno sice viděl ostře, ale kontury mu ujižděly z pole chápání. Zdálo se mu, že zahlédl Japonce s fotákama dovádějící ve sněhu s velkou růžovou basou, chvíli mu před obličejem poletovaly ořechy s cukrem a nabýlkaný skalpel, ale pak se všechno rozplynulo v příjemné přítmi a před ním stál lokaj.

„Jsi vítán, Kopytníku, můžeš vstoupit“, prohlásil vznešeně a pokynul rukou směrem k železné brance. Branka však zůstala zavřená. Mick však výzvu pochopil a vstoupil tak, že brankou prostě prošel, zamrazilo ho, když v sobě ucítil chladné železo a vzpomněl si na Tetsua. Čekalo na něj široké, jasné osvětlené schodiště. Opatrně stoupal schod po schodu a snažil se nerušit hrobové ticho klapáním svého paroží o mramorové schody. Za chvíli byl nahoře před lesklými černými dveřmi, které otevřel a uviděl tančírnou.

Jeho matka seděla na lustru na místě, kde měla být svíčka, po stehneck jí stékala krev, kapala z prstů a mizela ve vzduchu, aniž by dopadala

na parket. Smutně pokynula hlavou a hodila do vzduchu větší pikových karet. Celý parket byl přeplněn jeho otcem, který se potácel v párech sám se sebou do rytmu neexistující hudby. V místnosti byla také Vinona, ale stála zrovna přímo v něm otočená na druhou stranu, takže ji nemohl vidět. Byla to vlastně rodinná slavnost v plném proudu. Chvilku lekoval po sále a klapal paroží o parkety. Nejdříve mu otcové jen hrozili prsty a mračili se, ale pak se na něj vrhl a začal ho zřít. Šok byl tak silný, že se všechno zbouralo, zmizel sal, zmizel dům, zmizela tma a zůstalo jen vnitřní vědomí, slabá jiskra roužící po chvíli klidu.

Muka se rozplázla do plynoucího tunelu ve vzoru pepita. Mozek se přizpůsobil pomalému toku času, bičované vědomí povolilo oprátě smyslu až na hranici usínání, podvědomí však tiše pozorovalo. Byl teď malý chlapec ve svém pokoji. Díval se na matně bílou japonskou zástěnu, kterou pronikalo do jeho pokoje tlumené světlo. Na čtvercích zástěny se odehrávalo němé loutkové divadlo. Matka a otec byli pravdou a lží, lží a pravdou postrkující se jevištěm s neúnávností parního pístu. Mike seděl nahý na zemi a mezi stehny měl rozházeno pár kostek. Připadlo mu to dětské, až směšné, vrátit se do svého dětství pouze jako další loutka, kterou král Rybář jen tak někým posadil. Pak si pomalu uvědomil přítomnost hosta.

Host stál v koutě jako protáhlá černá kapka. Nezúčastněný pohled by po něm možná přejel jako po věšáku plném černých kabátů, ale tenhle věšák měl oči. Nebylo je sice vidět, ale podvědomí si jich dobře všimlo. Byl to pohled, na který se nezapomíná. Hluboký pohled až k prasknutí narvaný prázdnotou. Bylo to zrcadlo, ve kterém někteří z nás spatří sama sebe. Utulným pokojem proběhl mráz. Loutky rodičů nasadily zmatečné tempo, lampa za zástěnou potila líný stín. Hrací kostky se zastavily ve vzduchu a drže vyplázly své šestky - symbol uspokojeného chtíce hry. A pak host promluvil. Z jeho úst, která snad ani nebyla ústy, ale jen pouhou štěrbínou v prázdnotě, se dral tichý přiboj lidské bídy, utrpení, bezpráví, rozkladu a smutku. Symbol šestky na kostce připomněl karty a dýky, černé cylindry, noční rádění a tepot srdce v nočním průvanu, ženy svádějící ke špinavé lásce a zvuk popela sypaného

do mramorové urny. Přšla z nich věčnost a tma. Byla to nabídka. Nabídka, na kterou Mick nebyl připraven. Byl ale dobře vybrán, s rozmyslem a zručností profesionálního hráče. Jeho trumfem byla potrhaná duše. Pikovým esem byl mozek napumpovaný logickými příkazy. Muka, která číhala těsně za dveřmi sladkého zapomnění byla falešnou kartou a roky prožité v síti černou tarotovou prázdnotou. Nemohl odolat. Nic platné, že jeho „ano“ ani neprošlo semknutými ústy. Vědomí se domluví rychle, svědomí nebylo k soudu vůbec přizváno. Jantarové oko se zalesklo a uvnitř ho osvětlily rudé plameny. Peklo se pod ním otevřelo jako bezzubá ústa chtivého dítěte. Čekalo na něj tolik překvapení a slasti, už ucítil jejich nasládlý puch! Samou radostí mu zaskřípaly zuby.

Právě v tento moment proběhlo síť sotva znatelné zachvění. Urovnavače dat se s ním rychle vypořádaly, ale žádný program nedokázal smazat tušení změny. Byla to změna v systému sítě, která se už dlouho tetelila v povětří, ale dostavila se teprve teď. Síť si nevědomky stvořila nového patrona. Černého Petra v obleku ve vzoru pepita. Micka the Dead, novice toho, co je tam někde vzadu, toho, na co nemyslíme, protože kdybychom to dělali, život by se změnil v hrůzné očekávání.

(pokračování příště)

ANDREW

Měsíc se sešel s měsícem, den se dnem, Pavel se Zuzanou a my tady máme další SCORE, potažmo pak další dopisy čtenářů. Tenhle měsíc se nám sešlo dopisů hodně, k naší velké radosti většina z nich kladných až pochvalných. Ještě větší radost nám však dělá hromada dopisů do Zákysníku, se kterými se setkáte na zcela jiném místě, a které nás těší proto, že máme radost z důvěry, se kterou se na nás obracíte a kterou snad nezklameme, protože...bla, bla, bla Úvody byly vždycky nejtěžší, takže se teď bez obav můžeme pustit do další haldy. Jako první samozřejmě dopis nejzajímavější. Následující dopis je totiž dopisem, na který jsme čekali půl roku. Ne co do formy, ale co do obsahu. Klade totiž přesně ty otázky, ke kterým se chceme vyjádřit.

Milý Ice, drahý Andrew

Gratuluji Vám k vašemu novému fleku. Score je ve svém oboru skutečně arcimegasupercool časopis. A nyní, když jsem si snad trochu zajistil místo ve vaší listárně, můžu přistoupit k tomu, proč Vám píšu.

Před nedávnem jsem přestal kupovat jistý nejmenovaný časopis a začal jsem kupovat ten Váš. Ne, že nejsem spokojen, úprava je přímo megasuper a recenze jsou přímo gigacool, ale smích nad vašimi britkými vtipy mi trochu kazí dojem z toho, že jste nějak moc rychle a dost zvláštním způsobem změnili plac. Nepředpokládám, že jste natolik arrogantní, že nechtete jistý (nyní už konkurenční) časopis. Nicméně možné je všechno, proto Vám krátce zrekapituluju to, co jsem se dočetl v n.č. číslo 23. Zde v úvodu se praví doslova, že: (autor skutečně cituje, což my ovšem udělat nemůžeme, ledaže bychom se chtěli dopustit porušení autorských práv - red.)

Rád bych si přečetl také Vaše komuniké k této události.

Dále bych chtěl vědět, jak jste to mysleli s tím seznamem softwarových pirátů, který měl vyjít v tom čísle, které jste neodevzdali. Jsem zvědavý, jestli se mi pokusíte nějak odpovědět na moje otázky.

Andrej Č. LIGHTING

Milý LIGHTINGU

Předně - místo v listárně má zajištěno každý, kdo napíše zajímavý dopis a ne ten, kdo bude pět chvilu na naše hlavy. Nejsme ješitní.

Za tvůj dopis ti děkujeme, protože nám dává možnost vyjádřit se k našemu vztahu k onomu časopisu, který nejmenuješ, a který ostatně nikdy nejmenujeme ani my, takže všichni víme naprosto přesně, o který jde. Tomuto časopisu my již od samého počátku SCORE přejeme jen to nejlepší (viz ostatně úvodník prvního SCORE) a není důvod, proč bychom měli naše přání měnit. Na tomto místě by nebylo nijak těžké ani obtížné se k čemukoli (třeba i k tomu citátu) vyjádřit a vše vysvětlit z našeho pohledu. Jenomže naše vysvětlení by třeba mohlo ten nejmenovaný časopis poškodit či ublížit jeho autorům, a to v žádném případě nedopustíme. SCORE je totiž časopisem o počítačových hrách a ne časopisem, který chce někoho špinit či urážet.

A pokud jde o seznam pirátů - nevěřili bychom, kolik rozruchu způsobí malý a neškodný vtip. Pochopitelně žádný takový seznam neexistuje a nikdy neexistoval. Domnívali jsme se ale, že smysl pro humor ještě není v naší zemi zcela mrtvý pojem. Mýlili jsme se...

Ahoj SCORE

Váš časopis jsem si hned předplatil - což vypovídá i o jeho kvalitě, ale přesto bych se s vámi rád podělil o mé názory a reakce na dopisy druhých.

1. To, že není na stránce naplácáno plno textů přidává na vzhledu a přehlednosti.
2. Bílé pozadí stránek je pěkné a dělá text čitelným.
3. Postery bych uvítal spíš s počítačovou grafikou, než kreslené.
4. Tabulky hodnocení. Přidal bych položku hratelnost a do položky Počítač bych psal všechny počítače, na které hra existuje. Počítač, na kterém byla zhotovena recenze bych psal tučně nebo kurzívou.
5. K LOST VIKINGS od Ireny. Ta plachetnice není žádná plachetnice, ale vikingská loď (na PC alespoň tak vypadá) do které se uložili mrtví bojovníci, loď se zapálila a poslala do moře.
6. Omezil bych videohry.
7. Čeká nás ve vánočním čísle pro předplatitele nějaké překvapení? Třeba disketa s nějakým programem?

S pozdravem Jirka

Ahoj Jirko.

Díky za to, žeš podpořil náš časopis předplatným. Teď postupně:

1. To je taky účel.
2. Jistě, nám jde o to, aby si čtenáři náš časopis četli a nekazili si při tom oči ani nic jiného.
3. Uvidíme.
4. Pro uklidnění můžeš výsledné SCORE považovat za hratelnot. S informacemi o existenci hry na různých počítačích je to svízal, jak jsme již několikrát zdůrazňovali. Tyhle informace jsou nebezpečné, protože se mezi softwarovými firmami vždycky najdou vtipálci, kteří znenadání udělají novou konverzi (viz dva roky starý SABRE TEAM ve verzi pro PC, která vychází teď, to samé platí o DIGGERS na CD-ROM) nebo neudělají verze pro všechny slibované formáty a hlavně - jedna hra může být na různých formátech diametrálně odlišná. Ne, zatím nebudeme riskovat.
5. Cožpak plachetnice není loď a cožpak vikingské dakary neměly plachty?
6. Těžko
7. Těžko říct, ale je docela pravděpodobné, že po

prázdninách či koncem roku vydáme speciální časopis, něco jako „nejlepší hry roku“, který bude volně v prodeji, a který dostanou předplatitelé zdarma, ale znáte to - člověk něco slíbí...

Zdravím SCORE!

Po přečtení prvních čtyř čísel výborného časopisu SCORE jsem se rozhodl vám napsat nějaké poznámky k tomuto časopisu:

- a) proč tolik stran věnovaných paskvilům se jmény SEGA a NINTENDO? Což takhle rozšířit TECHBOX?
- b) ať se ostatní recenzenti nijak neurazí, ale nejlepší články jsem zatím četl od JFK a FFUK - klobouk dolů před nimi.
- c) docela by mě zajímalo, proč se SCORE vlastně jmenuje SCORE?
- d) proč se tak málo věnujete hrám se sportovním zaměřením? Co vám udělaly?

S pozdravem MCDIX

Zdravíme 1409

Nezdá se ti to trochu kontraverzní? Pokud se ti líbí články od JFK, což je odborník na konzole SEGA a nikdy nepsal nic jiného, jak je možné, že tuhle sekci časopisu pokládáš za „paskvil“??? Trochu divné ne? Mimochodem, FFUK píše báječně.

SCORE je význam pro něco tak tajného a mystického, že ti to nemůžeme odhalit stejně tak, jako nemůžeme přiznat, co nám sportovní hry provedly, ale věř, že to nebylo nic hezkého! Ale dobře, v budoucnu se sporty budeme zabývat trochu více. Snad.

Good Morning SCORE

Nezapomeňte také na sex a erotiku nejen na stole, pod ním a na monitoru či v televizi. Co to tak zkusit doopravdy?

Mad Dream

Ne, to ne.

Je nám líto. Díky za nabídku, ale teď to asi nepůjde - jsme povětšinou zadáni. Zkus to tak a půl roku.

Milé SCORE

Váš časopis se mi líbí nejvíc ze všech počítačových časopisů u nás. Bude mi 10 let a s počítačem pracuji 3 roky. Prosil bych vás o návod na hru...

Zdeněk S.

Uff,

No, ehmm, vlastně, no tohle! Podívejte, my všichni pracujeme s počítači, hrajeme hry a baví nás to, ale tohle jsme ještě nikdy neviděli ani neslyšeli. Ne tedy, že by na počítačích a hrách bylo něco špatného, ale v 10 letech? A začínat před 3 roky? Začínat s počítačem v době, kdy člověku není ještě ani 7 let? Víte co to je? To je hrozné!!!

Protože my všichni víme, kolik času hrání her zabere, děsíme se představy, že by někdo začínal v 7 letech. Vždyť to je dětství - to nejkrásnější, co člověk má! V tomhle věku má prolézat podkroví, běhat po lesích, poznávat všechno nové a...žít. Ale ne sedět u počítače! Copak Zdenku nevidíš, o co přicházíš? Zastav se, dokud není pozdě. Tohle už není legrace!

Ahoj všichni ve SCORE!

Potřebuji vaši pomoc!

A proto chci poprosit celou redakci, aby mně a mým přátelům na Slovensku poradila, jak založit vlastní časopis o počítačových hrách. Na Slovensku ještě nevychází žádný Slovenský časopis vyšší úrovně. Zajímá nás úplně všechno o fungování časopisu, protože nemáme žádné zkušenosti. Všichni jsme velcí nadšenci do počítačů, hlavně HER! Kdyby se to podařilo uskutečnit, pomoc SCORE určitě oplátíme, i když teď to zní hodně naivně. Jestli můžete a chcete poradit, prosím odepište!

Martin S.

Milý Martine,

pokud jde o vydávání časopisu o počítačových hrách, máme poměrně velké zkušenosti a samozřejmě ti velice rádi poradíme, jak být co nejšťastnější a nejspokojenější při vydávání časopisu. Je to jednoduché a mrzí nás, že jsme na to nepřišli dříve: NIKDY SE DO NIČEHO PODOBNÉHO NEPOUŠTĚJTE!

Pokud vás nepřesvědčila slova vydavatele ve SCORE 6, věřte nám. Ne, že bychom se snad báli potenciální konkurence - každý ví, že zdravá konkurence je tím nejlepším stimulem pro zlepšování práce, ale myslíme to s vámi opravdu dobře. Problémy s vydáváním časopisu jsou skutečně obrovské - kde sehnat nejlepší grafické studio, tiskárnu, jak přinutit distribuční firmy k zaplacení, od koho získat reklamy...Ne, vydávání časopisu je opravdu peklo. Pokud ale chcete opravdu poradit, sežeňte si něco okolo 10 milionů Kč a dejte se do toho. S tolika penězi vám všechny starosti odpadnou a vše půjde jako po másle...

Nazdar SCORE.

Hned jak jsem dostal do ruky tvé první číslo, řekl jsem si, že to bude něco bombastického, a taky bylo. Bodejť by ne, že? Časopis má pěkné uspořádání každého návodu i každé recenze, no prostě se mi velice líbí. Perfektní nápad byl ten váš úvodník. Až na to, že někde chyběly fotky. Jak už jsem říkal, časopis je zatím skvěle upraven, ale jen prosím nebarvěte strany rozličnými barvami.

Oldřich H., Krnov

Nazdar Oldřichu,

Díky, za fotky jsme se omlouvali již minule, a pokud jde o barevnost stran - nemusíš se bát, nám na vašich očích záleží.

Čau pařani!!!

Váš časopis opravdu bezva. Mám ale i dvě výtky. Nelíbí se mi vaše grafická úprava, tedy co se týče barevnosti stran. Váš časopis je, jak se říká, „černý na bílém“...

„D.J.“ James „Pařan“

Čau „D.J.“...atd.

Zprv - většina vět v češtině obsahuje sloveso. Zadruté - když se řekne „černé na bílém“, znamená to v našem jazyce něco jako „Tohle platí“ nebo „Je to tak“, „Ta informace je pravdivá“ atd. My tedy v podstatě udržujeme tuto úpravu proto, abychom budili zdání důvěryhodnosti. Až se někdy bude říkat „Je to pravda, je to tedy napsáno šedivě na zeleno-modro-žlutém“, pravděpodobně změníme naši grafickou úpravu v tomto smyslu (ale nespolehejte na to, dělali jsme si legraci, abychom ukázali, jak široká je naše čtenářská obec, a jak protichůdné dopisy dostáváme. Přesto si ale grafickou úpravu raději zachováme.).

Hallo SCORE

I am ill, a proto jsem se rozhodl, že vám napíšu ten...eee...jů-dopis.

Počkajte, přinesu si SCORE, abych se vám podíval na zoubek. Takže...co to tu vidím??? Aha, obálka, obálka: hezké, nové, originální - to stačí, aby ste (WOW - red!) nám nezpochybnili. Otáčím obálku a...jé, obrázky-bezkonkurenční, lepší než omalovánky, dosud jsem nic lepšího neznal!!! A je tu úvodník:

abych pravdu řekl, Andrewa jsem si představoval poněkud jinak. Hitparáda je paráda. Novinky: skutečné novinky - o takových hrách jsem ještě ani neslyšel. Preview bez komentáře. Hra měsíce je dobré nápad-jako ta rubrika. Dále jsou tu recenze, recenze, recenze a hele-reklama. Laser game a kupón 1 - vida, vida, vida. Poster-ten už jsem někde viděl...Yes-návodí, tedy, návody. Pařanský zákusník, to je ono. So on-Hardware-zdržují se hlasování. Techbox-SUPER ROZŠÍŘÍ!!!!

Konsole do pole, because I have PC. Dopisové čtenářů-jak by řekla naše češtinářka-dobře, dobře. A kultura? Nevadí mi, ale nečtu to. Proč chcete ve SCORE 5 otiskovat návod na Alone in the Dark II, když je ve čtyřce? Ve vašich tabulkách mi chybí kapacita hry (tzn. kolik zabere MB). Inač to máte hezký, to se musí nechat a cena i pro Skota.

BYE-BYE BOYS.Johny

Hallo Johny

We're allright, a proto ti odpovíme na tvůj jó-dopis. Díky za tu chválu a za to, že dokážeš správně use „aby ste“. Spouště lidí se konsole líbí, a therefore tady zůstanou, chybička se vloudí a Alone byl opravdu už ve čtyřce, délka hry viz Techbox.

A mimochodem, opravdu si myslíš, že někoho zaujme takhle zprzněnou češtinou? Pokud jsi Čechoameričan, dobře. Pokud jsi Angličan a učíš se česky, dobře. Pokud máš tak mizernou slovní zásobu že nevíš jak se řekne „nemocný“, „ano“, nebo „protože“ česky, dobře. Ale pokud chceš někoho ohromit tím, že znáš pár anglických slov, najdi si přístě lepší způsob! Co takhle napsat normální dopis a pod něj poznámku „Já umím anglicky“?

Vážená redakce!

Jistě jste slyšeli na svůj časopis mnoho chvály. Ve stánku jsem si koupil SCORE č.3 a 4. Číslo 1 a 2 jsem viděl u kamaráda. První dvě čísla se mi líbila a ani to třetí nebylo špatné, ale číslo čtyři??? Hrůza a děs!!! Úprava a vzhled čísla není špatný, ale obsah se mi vůbec nelíbí, protože do časopisu se snažíte nacpat věci na CD-ROM. Když se tyto objevily v rubrice a nebylo jich tolik, tak se mi to líbilo. Ale teď co děláte je už příliš mnoho i na člověka jako jsem já. Obvyklejší český člověk nemá na to, aby si koupil originální hru na disketách, natož, aby kupoval hry na CD-ROM. Dále by tyto hry musely běžet na PC 386 a 486 a ne, aby vyžadovaly 486/DX2. Nejlépe by těmto hrám vyhovovala Pentia a 16 MB RAM. Tyto stroje si obvyklejší člověk dovolit nemůže (každému to nemůže koupit firma). Místo těchto her raději dáváte hry na osmibity. Víím, že to pro vás není taková zábava jako hry na CD-ROM, ale myslím si, že popisování her máte jako práci a ne jako zábavu.

Teď ještě něco k obsahu. Proč tam dáváte lexikon, když je úplně na nic. Když už tam je, nevím, jak jste to mysleli s popisem Softwarové policie. Vy si snad myslíte, že vědí o nás a o vás ne? Jste naivní. Každý ví, že vy si instalačky kopírujete. A když to někdo neví, tak si to alespoň myslí.

Doufám, že i toto otisknete, i když to není chvála. Mnoho kritik neotiskujete. Tak doufám, že vám zase brzo napíši

IRON LORD

Vážený Lorde,

Máš pravdu, chvály jsme slyšeli a četli hodně a jsme rádi, že tomu tak je. Na druhou stranu - Není člověk ten, který by se zalíbil lidem všem. Když se kácí les, lítají třísky. Kdo si čím zachází, tím taky schází a hlavně - Jak se do lesa volá, tak se z lesa ozývá, ty jeden %&*&#@!

Ne, vážně. Podívej - hra na CD-ROM stojí jen o několik set víc než hra na disketách (tedy originální hry, pro pořádek). Většina her na CD-ROMu běhá samozřejmě i na 386 a jen minimum (myslíme je přibližně 0) vyžaduje Pentium. Na druhou stranu - neznáme hru na PC, které by Pentium nevyhovovalo! Osmibity těžko. Mezi námi - skoro pro všechny členy redakce bylo hraní her na osmibitech kdysi obrovskou zábavou a řada z těchto her je dodnes lepší než některé CD-ROMové paskvily, ale osmibity jsou už prostě pryč. Rádi bychom také připomněli, že hry nepopisujeme, ale RECENZUJEME, případně na ně píšeme návody. A kromě toho nás hrani her docela baví.

Pokud jde o pojem Softwarová policie v ICEově lexikonu, nic si z toho, že nemáš smysl pro humor,

DOPISY ČTENÁŘŮ

neděle. A pokud jde o tu poslední poznámku, vypadá to, že „každý“ ví něco, co my ani netušíme, ale „každý“ si pochopitelně může myslet cokoliv (nevěděli jsme, že slovo „každý“ je synonymem slova „já“ - inu - člověk se učí celý život)

Jen přistě, prosíme, vynech větu „Doufám, že to otisknete“. Je to trapné a nás to nudí!

Vážený SCORE

Co to děláte za časopis, když ani nemá pořádnou obálku, a kdyby jen obálku. Kdyby jste (A je to tady zase. Tohle je prostě k zešileň! - red.) se vykašali na ty SEGY a NINTENDY a věnovali se skutečným počítačovým hrám. Recenzi máte málo a návodů žalostně málo. Zbytek jsou hrací konzoly a reklamy.

Takže, milý ICE, odpusťte si takové hlášky, jako že SCORE „je nejlepší herní časopis ve střední Evropě“. To si přetáčí a je mi jasné, že jste také příznivci science fiction. Kdyby jste (uááááááááá - red.) radši vychytali mouchy. Grafická úprava vypadá impozantně. Černý text (nechtěně roztekly a rozkouskované podle obrázků) na bílém podkladě s barevnými obrázky - strašně.

S pozdravem Fluke

Vážený Fluke

Docela by nás zajímalo, jestli si alespoň polovinu z toho, co píšeš opravdu myslíš. Jestli ano, upřímně tě litujeme. Ale stejně? Co jsou podle tebe „skutečné počítačové hry“, že jich máme tak málo?

Samozřejmě, že jsme všichni příznivci science fiction. Bez ohledu na to ale ICE nikdy nikam nepsal, že je SCORE nejlepší herní časopis ve střední Evropě! Pokud ve svém volném čase děláš něco jiného, než že píšeš dopisy do nejrůznějších časopisů (zkus třeba ty časopisy někdy ČIST), pak si jistě vzpomínáš na dopisy čtenářů ve SCORE 3, kde vás upozorňujeme na oddělení kritiky reklam od kritiky časopisu. Věta, že SCORE je nejlepší... byla v REKLAMĚ na SCORE a znáš to - špinavé reklamní triky jsou plné nadsázky a přehánění. A mimochodem - SCORE JE NEJLEPŠÍ!

Ano, grafická úprava JE dobrá. Pokud jde o takové drobnosti jako jsou barevné obrázky na bílém podkladě, v budoucnosti kvůli tobě dáme bílé obrázky na barevný podklad...

Ahoj redakce SCORE

Nevím jak začít, a proto přijdu ihned k věci. Váš časopis se mi velmi líbí, ale nenacházím v něm žádnou starší tematiku. Chtěl bych vědět, jestli se jí budete zabývat. Každý nemá hned ty novinky, co na ně vydáváte návody. I staré hry jsou někdy moc pěkné, a jestli se budete zabývat touto tematikou, zkuste hru ULTIMA UNDERWORLD. Vždyť je to velice hezký Dungeon. UW zatím nikdo z kamarádů nedohrál, a to UW hráli dost dlouho. Prosím vás vydejte na UW návod a hlavně mapy.

S pozdravem pařan TREMOR

Ahoj TREMOR

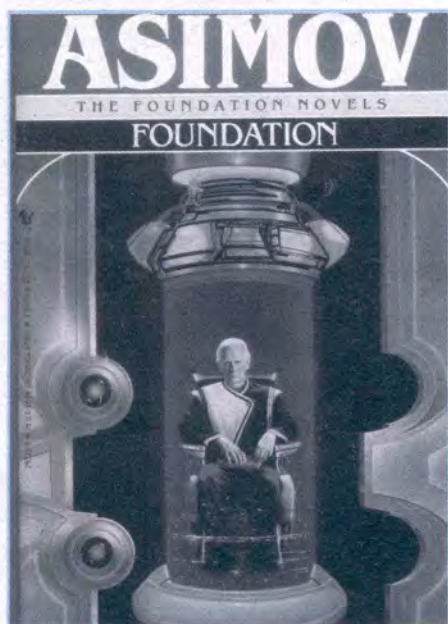
Máš pravdu, o starých hrách moc nepíšeme, ale tobě se podařilo uhodit hřebíček na hlavičku. Jednoho jarního dne šel ANDREW domů, zakopl, upadl, trochu se udeřil do hlavy a když se probral, napadlo ho: „Že jsme vlastně hru ULTIMA UNDERWORLD nikdy nerecenzovali, ani jsme nevydali návod, a vůbec?“. Netrvalo dlouho, a ANDREW nebyl k zastizení, protože nedělal nic jiného, než že pařil ULTIMU, a tak ti slibujeme, že už v příštím čísle najdeš zcela jistě recenzi a dost možná i návod na tuto staříčku, ale opravdu báječnou hru!

Tak a to je pro dnešek všechno. Loučíme se s vámi, přejeme krásné prázdninové dny, hodně sluníčka, a tak. Hlavně si ale zachovejte sílu při psaní dopisů, abychom se nad dalšími mohli zase přistě setkat. A nebudte smutní, že jsme zůstali u dvou stránek věnovaných dopisům, kdo říká, že to tak bude věčně?

Vaše redakce

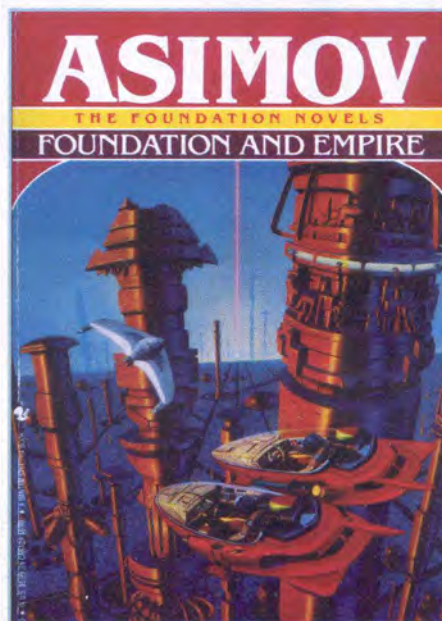
ISAAC ASIMOV

Nadace

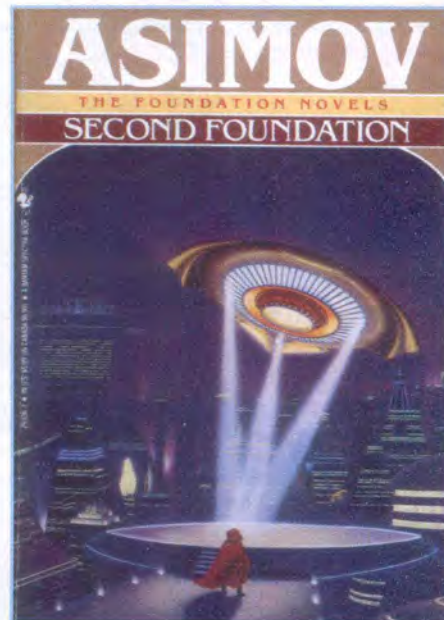


O tom, že Isaac Asimov patří mezi světově nejuznávanější a nejoblíbenější autory science-fiction není sporu. Stejně tak není sporu o tom, že jeho trilogie Nadace získala cenu Hugo, a o tom, že skutečně patří mezi nejlepší sci-fi série se dozvíte na následujících řádcích.

Protože máme na povídání o kultuře jedinou stránku, musíme omezit povídání o tomto geniálním autoru jen na samotnou trilogii Nadace, i když bychom mohli popsat celý zbytek časopisu úvahami, myšlenkami a odkazy na jeho díla. Stačí jen připomenout, že právě Isaac Asimov stvořil tři slavné a obecně uznávané Zákony robotiky, že Isaac Asimov napsal řadu nepřekonatelných povídek o robotech, že ve své fantasii vytvořil Galaktické Impérium, do kterého kromě jiných děl začlenil právě Nadaci... Galaktické impérium trvalo dvanáct tisíc let. Rozprostíralo se po většině hvězdných systémů naší Galaxie a bylo nositelem rozkvětu, prosperity a slávy. Jen jediný muž věděl, že Impérium umírá. Pomocí své vědy, kterou nazval psychohistorie Hari Seldon předpověděl, že za necelých třista let



nastane naprostý pád, po kterém bude následovat třicet tisíc let barbarství a zkázy. Teprve za třicet tisíc let povstane Druhé Impérium. Aby zachoval moudrost a vědění lidského rodu, založil Seldon na opačných koncích Galaxie dvě Nadace - centra vzdělání a poznání, aby tak zkrátily dobu barbarství z třiceti tisíc let na pouhé tisíciletí... Na tomto místě musíme upozornit na několik věcí. Předně - serie Nadace není popisem vzdálených hvězdných systémů, mimozemských civilizací, technických zářků, nablýskaných kosmických lodí a vesmírných přestřelek. Budoucnost tady slouží spíše jako podklad, jako pozadí pro příběh, který by se stejně dobře mohl odehrát v naší době či v minulosti. Ne snad, že by Asimov neměl dostatek fantazie pro líčení fantastických a imaginárních jevů - z několika kapitol je jasné, že jeho fantazie je úžasná, ale Nadace není románem o hvězdných válkách či setkáních třetího druhu. Nadace je především románem o lidech a psychologii, tedy - psychohistorii. Jednání lidských jednotlivců je nepředvídatelné a nezměnitelné. Jednání lidských mas však lze podrobit určitým zákonitostem, a pokud tyto masy tvoří obyvatelé několika miliónů planet Galaxie, lze jejich jednání předvídat. Psychohistorie se zabývá právě tímto předvídaním. Na jejím základě vytvořil Hari Seldon Plán, podle kterého se bude vývoj ubírat a v jehož cestě bude důležitou roli



hrát právě základna Nadace. Trilogie Nadace, na kterou navazují další tři díly (popořadě tedy Nadace, Nadace a Říše, Druhá Nadace, Nadace na hranicích, Nadace a Země, Předehra k Nadaci) je pochopitelně právě o vývoji, problémech a nesnázích této Nadace. Seldon ve svém Plánu předpověděl sérii krizí, se kterými se bude muset Nadace vypořádat na cestě k Druhému Impériu. Ačkoli tvoří celou sérii šest knih, všechny jsou od začátku do konce přeplněny geniálními nápady a invencemi, a v žádném případě se nejedná o stereotypní příběhy. Asimov je mistrem vyprávění příběhů a Nadace jsou toho tím nejlepším důkazem. Ačkoli jsou všechny díly rozdílné, všechny mají společné jedno - jejich závěr je naprosto překvapivý a strhující. V každém z dílů čtenář hltá poslední stránky bez dechu, aby na konci došel k překvapivému rozuzlení. Nikdy to však není řešení typu „Vrah je zahradník“, ale propracované a geniální finále přesně zapadající do psychologického rázu příběhu. Teprve při druhém či třetím přečtení čtenář pochopí, že je všechno vlastně jasné, že se vše odehrává na základě psychohistorických schémat, a že závěr je v podstatě naprosto zřejmý - tedy zřejmý pro zkušeného psychologa. Pro nás ostatní je to stále báječný a napínavý příběh. Chcete-li si přečíst opravdu dobrou sci-fi, ve které se možná nesetkáte s malými zelenými pidičviki ani s nablýskanými kosmickými korábí, neváhejte a zvolte Nadaci. Je lhostejné, který z dílů si vyberete, je lhostejné, odkud začnete číst, protože ať začnete s jakýmkoli dílem, budete si jisti, že se po přečtení několika kapitol budete shánět po všech ostatních knihách. Zvolte Nadaci, protože to je vize budoucnosti, která je sice vzdálená, ale ne nereálná. Budoucnosti, ve které se přes všechna tisíciletí zachoval člověk se všemi svými dobrými i špatnými vlastnostmi, se svými problémy a se svými příběhy. Zvolte Nadaci - bude se vám líbit!

ICE



A nakonec, co vás čeká v příštím čísle?

Další číslo, které vyjde v polovině července bude báječné a bude plně překvapení. Prvním překvapením bude, že vůbec vyjde, druhým překvapením bude, že to všechno dáme zase dohromady a největším překvapením bude, že to ani potom nevzdáme a budeme se pořád vracet. Nicméně se ve SCORE 8 dočtete o hrách AL-OUADIM, REUNION, HEIMDALL 2, MICROCOSM, DAEMONSGATE, MR. NUIZ, RED HELL a dalších - to v sekci recenzí. Návodová část vám přinese nejen mnohá pokračování dnes započatých návodů - DARK SUN, ULTIMA VIII., ARENA, ale i návody nové - MYST a RAVENLOFT. Nic z toho, co jste dnes ve SCORE našli nebude chybět ani v tom následujícím - soutěž, dopisy, novinky, techbox, sega, zákusník a hlavně - my. Zůstaňte s námi i o prázdninách a budete bohatě odměněni, opustíte-li nás, vaše chyba!

Srpnové SCORE č. 8 bude v prodeji od 15. července 1994.



TO VŠECHNO NA VÁS ČEKÁ V PRODEJNĚ SCORE

**Praha 6
Čkalova 7**

**Po
14:00 - 18:00**

**Út-Pá
10:00 - 18:00**

**So
10:00 - 14:00**

Co děláte o víkend?

Chcete být raději barbarem, nebo stihacím pilotem? Nebo co takhle detektivem či závodním jezdcem, kapitánem bitevní lodi či kokrijistou, nebo možná žoldákem, pirátem, nebo...

Ať už chcete být hýmlikoliv, můžete se jím stát v jedné z počítačových her z prodejny Score.

V prodejně najdete uživatelský software, najdete tam jenom největší výběr počítačových her v České republice. A pokud byste tam snad vytožený titul nenašli, není to žádný problém - Objednáme ho pro Vás!

Nabízíme hry pro všechny hlavní počítačové systémy: PC, CD ROM, Amiga a Macintosh. A pokud budete chtít při výběru poradit, nebo hru předvést, stačí se jen zmínit jednomu z prodávaců - vášnivých hráčů.

Tak zapomeňte na všechno, co jste si o víkendu plánovali a zajděte se podívat do prodejny Score - ještě dnes!

SCORE není jen prodejna, je to životní styl.

PACIFIC

★ S T R I K E ★ TM



 **ORIGIN[®]**

Distributed by Electronic Arts[®]